PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2005/05 (41)

Naujas skyrelis

MAGIC The Gathering®

Yu-Gi-Oh!™

Kaladžių konstravimo ypatumai

PLAKATAS

Brothers in Arms: Road to Hill 30
Constantine
25 to Life
Nano Breaker
Worms 4 Mayhem
Area 51
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Without Warning
Narc

Devil May Cry 3

DANTE'S AWAKENING

ISSN 1392-9534
9 771392 953007 05
UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004
SKAITYTOJO APŽVALGA 006
VERSLO NAUJIENOS 008
NAUJA KARTA 010
PSP 012
NAUJIENOS 014
IŠ DIRBTUVIŲ 018
TEMA: MIDWAY 024
MĖNESIO ŽAIDIMAS 035
DEVIL MAY CRY 3
RECENZIJOS 042
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
CONSTANTINE
NANO BREAKER
KLASIKA 052
KKND: CROSSFIRE
IRGI ŽAIDIMAI 054
MOBILE
IT'S MR. PANTS
DOOM 3
PATARIMAI 059
DEVIL MAY CRY 3
GAME OVER 070

SVEIKI,

Pristatome paskutinį šių metų pavasario numerį. Jame galbūt nėra tokių super naujų ir netgi keistų dalykų kaip kad buvo praėjusiame numeryje, tačiau šio bei to įdomaus tikrai rasite.

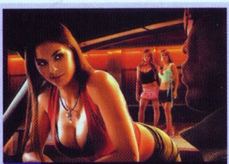
Visų pirma, numeris išsiskiria, sakykime, brandumu. Pristatome tokius žaidimus, dėl kurių pateikimo labai abejojome, tačiau po atliktų apklausų pasiryžome parašyti apie tai, ką gali žaisti toli gražu ne kiekvienas. Taip nutiko dėl numerio temos — šį kartą nusprendėme pristatyti vieną iš seniausių kompanijų, kuri laiką merdėjusių ant išlikimo ribos, tačiau visai neseniai atradusią savo kelią ir tvirtai atsistojusią ant kojų. Midway, viena iš arkadų pradininkių, ilgą laiką kamuojama finansinių problemų, nusprendė imtis prieštaringos — vyresniems žaidėjams skirtos tematikos ir intensyviai dirbti šioje rinkoje. Praėjusiais metais Midway sekėsi išties puikiai, o dabar kompanija pasiruošusi dar labiau nustebinti ir šokiruoti žaidėjus. Tik dar kartą norime perspėti — prieš skaitydami, o tuo labiau prieš bandydami žaidimus, atkreipkite dėmesį į tai, kokiam amžiui skirtas kiekvienas darbas.

Toliau žurnalo numeris lyg ir toks pat, kaip jau įprasta. Na, nebent praėjusio numerio nevarčiusiems žaidėjams netikėti atrodys MTG ir Yu-Gi kortų žaidimų skyreliai – čia šį kartą giliau paanalizuosime kaladžių konstrukcijas, pateiksime kitų patarimų, pasidalinsime įspūdžiais.

Prieš jus palikdamas skaityti toliau, noriu anonsuoti kito numerio temą, kuriai bus skirta itin daug dėmesio. Daugelis turbūt atspėsite, apie ką kalbėsime kitą kartą. Taip, kasmetinis didžiausias žaidimų pasaulio renginys E3 paroda. Šiemet ji ypač svarbi ir super įdomi, mat pristatomos naujos kartos konsolės Xbox 360 ir, žinoma, PS3. Galbūt skaitydami šias eilutes jau būsite spėję pamatyti pirmuosius konsolės vaizdus, o mes dabar sėdime kaip ant adatų ir tiesiog nekantraujame išvysti TAI, kuo žaisime ateinantį penkmetį. O jūsų norime paprašyti padėti mums pateikti būsimąją temą ir parašyti kupone, apie kokį naują žaidimą labiausiai norėtumėte paskaityti.

Beje, vasara prasideda :)

Ričardas Jaščemskas


24 MIDWAY

35 DEVIL MAY CRY 3

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius:
Artūras Rumiancevas
Redaktoriai:
Ričardas Jaščemskas
Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas:
Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.431
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

– *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
– *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
– *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Ar verta dabar pirkti PS2, ar geriau palaukti PS3? Ar PS3 bus daug geresnis už PS2? Kiek maždaug kainuos PS3?
Viltautas, Vilnius.
Verta. Iki PS3 pasirodymo Europoje dar mažiausiai metai. Žinoma, kai pasirodys, jis bus daug galingesnis už PS2, tačiau jo kaina bus atitinkamai aukštesnė (ji dar nepaskelbta). Kita vertus, jau ne kartą rašėme, kad kūrėjai nežada apleisti PS2 dar ne vienerius metus, tad ją turėti tikrai verta.

Pasakykite tikslią vietą, kur galėčiau nusipirkti visą įrangą, kad būtų galima įsivesti internetą PS2 konsolei. Kur galėčiau pirkti „online" žaidimų?
Laurynas, Vilnius.
Interneto įrangą PS2 konsolei galima užsakyti pas žaidimų pardavėjus, ieškoti tose centruose, kur pardavinėjami konsolių žaidimai. Dėl „online" žaidimų — dauguma įprastų žaidimų palaiko „online" galimybę, tad atskirai kažko pirkti nereikės. Kitas reikalas dėl grynai interneto žaidimų, pavyzdžiui, Final Fantasy XI — tokius reikia taip pat užsakinėti.

1. Kam reikalingas Pocket Station režimas Street Fighter Zero 3 žaidime?
2. Ar yra GBA žaidimas ZOE: The fist of Mars?
3. Ar bus GBA naujas Namco ir Capcom žaidimas?
4. Kokie yra Namco žaidimai PSone konsolei?
5. Ar yra kokie nors Resident Evil žaidimai GBA?
6. Ar yra PSone YS serija?
7. Kokie yra YS žaidimai GBA?
8. Kokie yra GBA priedai?
9. Ar pasirodys Lietuvoje Final Fantasy VII Advent Children filmas, kada?
Denisas, Klaipėda.
1. Tai mini žaidimai, kuriuos galima žaisti su įvairiais veikėjais.
2. Taip, žaidimas Zone of the Enders: The Fist of Mars GBA konsolei išleistas.
3. Ne.
4. Labai daug. Populiariausios serijos: Tekken, Time Crisis, Ace Combat, Ridge Racer, Tales of Destiny ir kiti.
5. Ne, yra tik žaidimas GBC konsolei Resident Evil Gaiden.
6. Ne, tik ankstesnėse konsolėse bei PS2.
7. GBA konsolei Ys serijos žaidimų nėra.
8. Jungtis į kitą GBA, jungtis į GameCube, e-Reader kortelių skaitytuvas, TV tiuneris, afterburner (papildoma galinė šviesa), skaitmeninė kamera ir dar keletas. Tiesa, Lietuvoje šių aksesuarų praktiškai nėra.
9. Kol kas tiksliai nepaskelbta, bet Square Enix Europoje žada filmą išleisti DVD ir UMD formatu iki šių metų pabaigos.

1. Kokia PS3 išleidimo data?
2. Kokių yra gerų lenktynių žaidimų PS2 konsolei, išskyrus NFS seriją?
3. Ką verta pirkti labiau — Xbox 2 ar PS3?
4. Kiek kainuoja Game Cube ir jo žaidimai. Kur būtų galima nusipirkti?
Ačiū.
Vainius, Kaunas.
1. Tiksliai nepaskelbta, spėjame, kad Europoje ne anksčiau kaip po metų.
2. Jei arkadinių — Midnight Club, Burnout serijos. Jei simuliacijos — Gran Turismo.
3. Pasakysime po metų :).
4. Konsolė su vienu žaidimu kainuoja apie 400 Lt. Žaidimai — šiek tiek pigiau nei PS2 ar Xbox. Ieškoti reikia žaidimų platinimo vietose.

Ar yra žinių apie GTA 6?
Lukas, Kaunas.
Nėra.

Ar bus MGS 3 išleistas Xbox konsolei, kaip kad buvo su MGS 2?
Mantas, Klaipėda.
Nors oficialių pareiškimų dar nėra, tikėtina, kad žaidimas atkeliaus į Xbox konsolę ir PC.

Kur galima nusipirkti ar užsisakyti Singstar ir kiek tai kainuotų? Ar galima jungti USB „atmintinę" į PS2 USB jungtį?
Darius, Vilnius.
Singstar reikia ieškoti žaidimų platinimo vietose — firmoje GPX, prekybos centruose BMS, Topo Centras, Optimalūs Kompiuteriai, Elektromarkt. Parduotuvių sąrašą galite rasti internete www.games.lt/g/game.shops. Singstar kaina (kartu su mikrofonais) — apie 230 Lt. USB atmintinę galima jungti į PS2 USB jungtį.

Kas yra Gameshark?
Eugenijus, Vilnius.
Tai speciali žaidimų kodų sistema, veikia naudojant tik Gameshark diskus. Daugiau informacijos www.gameshark.com.

Ar yra sukurtas koks panašus žaidimas į Parasite Eve 2 (PSone)? Nesvarbu, kuriai Sony konsolei.
Tomas, Vilnius.
Parasite Eve — labai išskirtinis žaidimas, tad panašaus nelabai ir galime rekomenduoti. Turėtų patikti Fear Effect serija, Koudelka, Saga Frontier, Persona serijos.

Ar yra sukurta tokių žaidimų kaip KKND Crossfire, Red Alert, Kazokai, The Settlers, Homeworld Cataclysm PlayStation 2 konsolei?
Darius, Joniškis.
Galima sakyti, rimtų strateginių žaidimų šiai konsolei nėra. Iš bandymų galima būtų išskirti nebent Worms seriją, o likusieji yra prasti ir nereikšmingi.

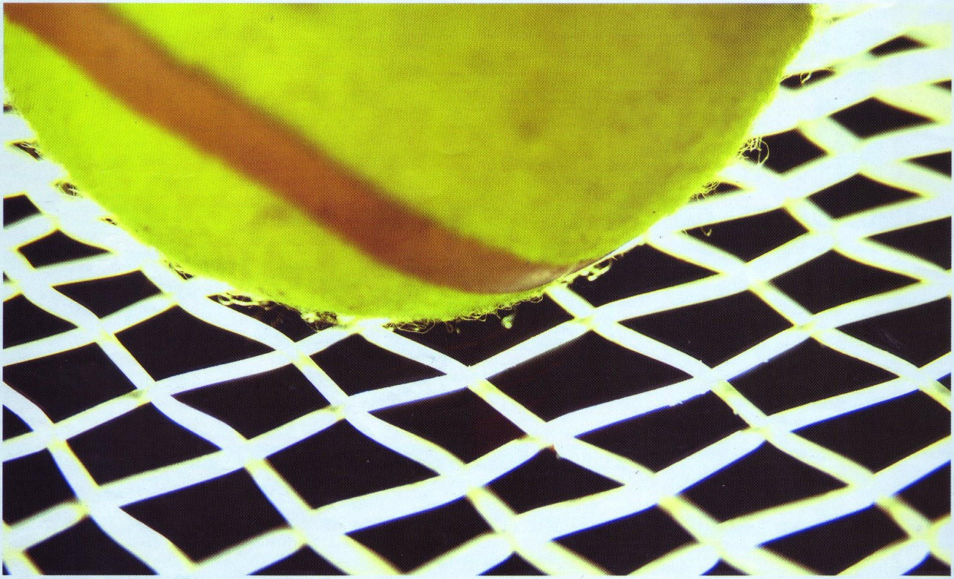
Kodėl visi sako, kad PSone mirė, juk yra FIFA 2005 žaidimas PlayStation konsolei.
Kazimiras, Vilnius.
Na, vienintelis naujas žaidimas per metus, ir tas tiesiog prastai nukopijuotas nuo galingesnių konsolių atspindi padėtį PSone.

Ar yra išleistas žaidimas apie Hot Wheels lenktynių serijas? Kaip jis vadinasi?
Ignas, Kupiškis.
Yra nemažai: Hot Wheels World Race, Hot Wheels Stunt Track Challenge, Hot Wheels: Velocity X Maximum Justice PS2 konsolei. Taip pat Hot Wheels Turbo Racing ir Hot Wheels: Extreme Racing PSone konsolei.

Ar pasirodys Budokai 4 ir naujasis Dragon Ball Z: Sagas?
Dominykas, Tauragė.
Ketvirtoji Budokai dalis dar neanonsuota, tačiau tikėtina, kad tokios serijos kompanija neapleis. DBZ: Sagas pasirodė tik JAV, kur buvo labai blogai įvertintas, apie atėjimą į Europą nepaskelbta.

Ar galite vietoje GBA rašyti apie Nintendo DS žaidimus?
Mažvydas.
Na, GBA kol kas populiaresnis ir prieinamesnis nei DS. Tačiau ateityje galbūt skirsime šiek tiek dėmesio ir šiai konsolei, neapleidžiant ir GBA.

Ar žaidimas Tenchu: Fatal Shadows bus PS2 konsolei? Ar čia tik pakeistas pavadinimas Wrath of Heaven Xbox konsolei?
Rytis, Kupiškis.
Tai visai naujas serijos žaidimas PS2 konsolei, kuris turi pasirodyti kaip tik gegužės mėnesį.



Virtua Tennis 2

KŪRĖJAS: HITMAKER | LEIDĖJAS: ACCLAIM | DATA: 2002-11-29 | ŽANRAS: SPORTAS

Penktasis setas. Prakaituotose rankose laikau kamuoliuką ir savo mėgemiausią raketę. Priešininkas su baime akyse žiūri į mane, žiūrovai staiga nutyla. Išmetu kamuoliuką į orą ir...

TENISAS MANO GYVENIME

Pirmas mano žaistas teniso žaidimas buvo dar senukui PSone sukurtas Anna Kurnikova Tennis ar panašiai. Neišvaizdus, tačiau tikrai „užvedantis" ir įtraukiantis žaidimas. Na, o antrasis ir kol kas paskutinis — Virtua Tennis 2. Nors iki šiol jo „neperėjau", man tai kol kas geriausias sporto simuliatorius.

APGAILĖTINA PRADŽIA IR ŠLOVINGA PABAIGA

Pagrindinis žaidimo režimas yra World Tour, be jo yra Exhibition, Tournament ir Options. Apie pastaruosius tris nekalbėsiu, nes jie daug kam žinomi. Taigi įsijungę World Tour turėsite susikurti savo žaidėjus — moterį ir vyrą. Reikės juos pavadinti, pasirinkti šukuoseną, rūbus ir t. t. Žodžiu, estetika :].

Susikūrę žaidėjus, būsite išmesti į World Tour meniu (arba žemėlapį), reikės pasirinkti savo namų vietą. Namai reikalingi poilsiui, aprangos keitimui bei žaidėjo statuso (lygio) žiūrėjimui. Iš pradžių žaidimas gali pasirodyti painokas, tačiau greitai viską išsiaiškinsite, ir tuomet jis taps be galo įtraukiantis. Žemėlapyje taip pat rasite parduotuvių, treniruočių ir, žinoma, turnyrų. Žaidimo pradžioje ir moteris, ir vy-

ras bus paskutinėje, 300–oje vietoje, tačiau, laimint turnyrus ir kylant karjeros laiptais, jūsų pozicija gerės, tuomet galėsite patekti į vis geresnius turnyrus. Kalendoriuje galėsite pažiūrėti, kada vyks artimiausios rungtynės. Už kiekvieną pergalę gausite pinigų, kuriuos galėsite išleisti parduotuvėse prisipirkdami rakečių, aprangos, sportinių batelių, net naujų teniso kortų, kuriuose galėsite žaisti Exhibition režime, bei partnerių, su kuriais galėsite dalyvauti 2 prieš 2 mačuose.

Taip pat reikia pakalbėti apie treniruotes. Jų yra keturios rūšys, bet kiekviena rūšis turi po du treniravimosi būdus. Rūšys yra šios: footwork — žaidėjo greitis ir vikrumas, serve — žaidėjo kamuoliuko padavimo (servavimo) įgūdžiai, volley — įgūdžiai mušant ne į žemę, o į orą, stroke — veikėjo jėga. Tobulinant savo veikėją, kils ir treniruočių lygis. Todėl svarbu tobulinti visas žaidėjų savybes, nes, pavyzdžiui, be footwork žaidėjai vos vilksis po aikštelę, be stroke nepelnysite taškų ir panašiai.

HOW DO WE LOOK TODAY?

Viena aktualiausių temų šių dienų „geimeriams" — grafika. Ką aš galiu pasakyti? Žaidimo grafika nėra pati geriausia, kokią teko matyti PS2, tačiau pažaidus kiek ilgiau pastebi, kad ji čia didelės reikšmės neturi. Tiesa, šviesios bei ryškios aplinkos labai gyvina vaizdą. Garsas — jį galima apibūdinti keliais žodžiais — aukso viduriukas. Laukiau šios dalies, nes muzika tikrai nuostabi. Melodijos žaidime ne tik gyvina visą veiksmą, bet ir atpalaiduoja. Kaip tik dabar jų ir klausausi.

TENNIS VS BASKETBALL

Nors tenisas ir nėra toks populiarus kaip krepšinis, teniso sirgaliai bei mėgėjai turi bent išbandyti šį žaidimą. Gal jis ir netaps tokiu hitu kaip NBA Live ar FIFA, tačiau teniso gerbėjų rankose jis taps tikru perlu.

[Extreme_boy]

GARSAS 75
Aukso viduriukas su minusu.

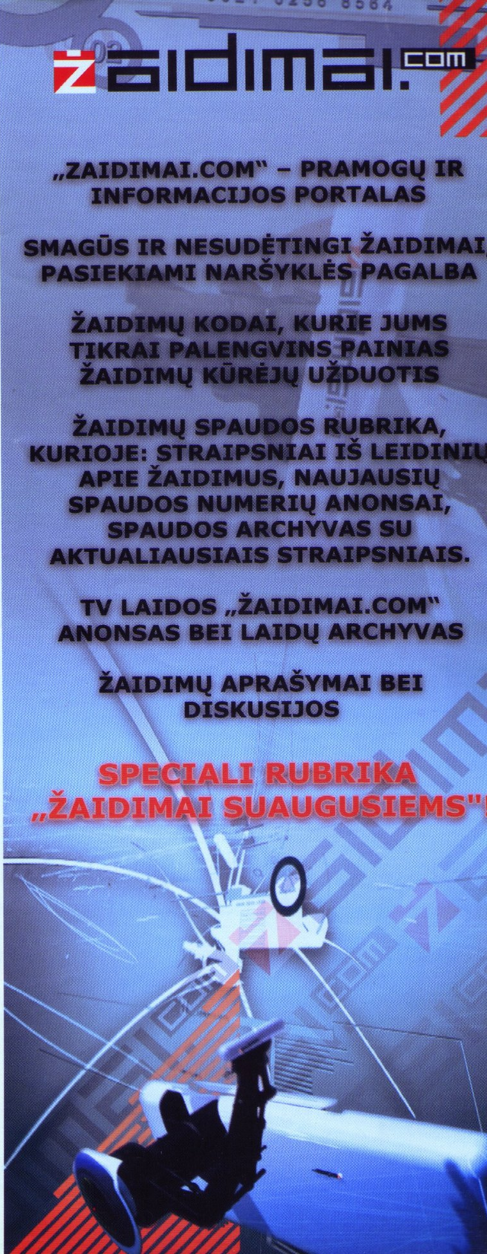
MUZIKA 92
Nuostabios melodijos.

GRAFIKA 75
Pasenusi, kvadratinė :).

VALDYMAS 90
Tikrai patogus.

ĮDOMUMAS 97
Nuo pat pirmųjų akimirkų įtraukia į savo sūkurį.

IŠVADA 89
Gal grafika ir pasenusi, tačiau labai įdomus ir įtraukiantis žaidimas.



KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS ŽAIDŽIA KAS PENKTAS LIETUVOS GYVENTOJAS

18 proc. visų 15–74 metų amžiaus Lietuvos gyventojų žaidžia kompiuterinius žaidimus, o beveik pusę žaidėjų sudaro moterys. Tai parodė Games.lt užsakymu š. m. kovo mėnesį rinkos tyrimų kompanijos TNS Gallup atlikta reprezentatyvi gyventojų apklausa, kuria buvo siekiama išsiaiškinti kompiuterinių žaidimų paplitimą Lietuvoje bei nustatyti kompiuterinių žaidimų žaidėjo paveikslą.

Tyrimas paneigė vyraujančią nuomonę, kad kompiuteriniais žaidimais domisi tik vaikinai ar vyrai. Apklausos duomenimis, net 42 proc. kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje yra merginos ir moterys. Kompiuteriniais žaidimais moterys domisi ne tik Lietuvoje — naujausiais Skaitmeninės programinės įrangos asociacijos (ang. Digital Software Assosiation) tyrimo duomenimis, Vakarų šalyse moterys sudaro 43 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų.

Apklausa taip pat paneigė stereotipą, kad kompiuteriniai žaidimai — tik vaikų užsiėmimas. Didžiąją dalį žaidžiančiųjų kompiuterinius žaidimus Lietuvoje sudaro jauni žmonės nuo 15 iki 30 metų amžiaus: 15–19 metų kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro 33 proc., o 20–29 metų amžiaus vartotojai – 30 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje.

Faktą, kad kompiuterinius žaidimus žaidžia ne tik vaikai, taip pat patvirtina apklausos duomenys, rodantys, kad 45 proc. kompiuterinių žaidimų vartotojų Lietuvoje — samdomi darbuotojai, o 41 proc. — mokiniai ir studentai.

Apklausos rezultatai atskleidė ir tai, kad kompiuteriniai žaidimai — populiarus laisvalaikio leidimo būdas namuose. 77 proc. iš visų kompiuterinių žaidimų vartotojų šiuos žaidimus žaidžia namuose, 28 proc. — svečiuose. Dar 9 proc. apklaustųjų žaidžia darbe ar mokykloje, o 8 proc. — interneto kavinėse.

Apklausos duomenimis, aktyviausi kompiuterinių žaidimų žaidėjai - klaipėdiečiai ir šiauliečiai, 34 proc. ir 33 proc. šių miestų gyventojų tvirtina juos žaidžiantys. Didžiuosiuose Lietuvos mietuose Vilniuje ir Kaune kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro atitinkamai 20 proc. ir 21 proc. šių miestų gyventojų.

Games.lt užsakymu atliktos reprezentatyvios apklausos metu buvo apklausta 1500 15–74 metų amžiaus respondentų visoje Lietuvoje.

NAUJAS MIRUSIOSIOS ACCLAIM VAISIUS

Bankrutavusios Acclaim istoriją tęsia jos buvę darbuotojai. Sužinojome, kad jie įkūrė naują žaidimų studiją, kuri vadinasi SilverBack Studios. Jai vadovaus John Oldham. Artimiausi naujosios bendrovės planai — dar Acclaim gyvavimo laikais pradėto projekto Interview With A Made Man baigimas, o jo pasirodymas laukiamas 2006-aisiais metais. Finansinę paramą SilverBack Studios teikia Fund4Games, kuri perdavė jiems teises į šį žaidimą. Šiuo metu „senam naujam" žaidimui aktyviai ieškomas leidėjas.

PS2 POZICIJOS TVIRTOS ABIEJOSE VANDENYNO PUSĖSE

Kompanija Sony paskelbė PlayStation 2 pardavimų rezultatus Europoje. Nuo 2000 metų pabaigos kompanijai pavyko parduoti 28. 8 mln. konsolių, o tai tik 1. 7 mln. mažiau negu analogiški rodikliai JAV. Nors ir keista, bet europietiška rinka, kuri visuomet atsilikdavo tiek pelno rodikliais, tiek ir žaidimų išleidimo terminais, praktiškai pasivijo amerikietišką. Jei pardavimų tempai išliks tie patys, Sony mano, kad jau šių metų pabaigoje parduotų PAL (Europos) konsolių skaičius taps didesnis už NTSC (Šiaurės Amerikos). Iš to galime daryti išvadą, kad riba tarp euro ir JAV rinkų neišvengiamai naikinama. Tai suprantama ir kitoje konsolių stovykloje Microsoft, kur Xbox 360 „paleidimas" planuojamas vienu metu ir Europoje, ir JAV. Analitikai taip pat mano, kad euro rinka, nepaisant savo kultūrinės ir kalbų įvairovės, geba užtikrinti pelno lygį, ne mažesnį nei brolis amerikietis.

BANDAI JUNGIASI SU NAMCO

Japonų žaidimų bendrovės Bandai ir Namco paskelbė apie susijungimą į vieną kompaniją, kuri vadinsis Namco Bandai Holdings. Sandėris turėtų įvykti iki šių metų rugsėjo 29 dienos, jo dydis — 1. 7 mlrd. dolerių. Naujos kompanijos darbuotojų skaičius bus apie 3500, o vadovaus jai dabartinis Bandai prezidentas Takeo Takasu. Namco Bandai Holdings taps trečiąja pagal dydį Japonijos žaidimų kompanija po Nintendo ir Sega Sammy.

Namco priklauso kelios svarbios frančizės, tarp kurių legendinis Pac-Man, taip pat SoulCalibur, Tekken ir Ridge Racers. Visai neseniai kompanija atrado naują rinką — PC, anonsavus RPG projektą Hellgate: London, kuriamą Flagship Studios. Tuo tarpu Bandai pozicijos yra labai stiprios kuriant paprastus žaislus ir TV animacinius serialus (Digimon, Power Rangers, Astro Boy). Tad naujos kompanijos potencialas yra milžiniškas, ir jos atstovai neslepia savo planų dėl išėjimo į elektroninių pramogų globalią rinką.

ODDWORLD PALIEKA VIDEOŽAIDIMŲ PRAMONĘ

Kompanija Oddworld Inhabitants, įdomesnės žaidimų frančizės, skirtos Oddworld pasauliui ir jo gyventojams, autorė skelbia apie savo pasitraukimą iš videožaidimų pramonės. Kaip pareiškė jos vadovas Lorne Lanning, nuo šiol ji kurs multimediją televizijai ir kinui. Oddworld kompanija mano, kad ši rinka yra perspektyvesnė negu žaidimų, kur leidėjai kūrėjų fantaziją griežtai riboja.

Paminėsime, kad, nepaisant išskirtinai šilto spaudos priėmimo, pastaruoju metu Oddworld Inhabitants patirdavo sunkumų dėl savo projektų išleidimo. Leidėjai arba visai atsisakydavo jų, arba prašydavo smarkiai pataisyti. Prieš metus kompanija nutraukė santykius su Atari ir atidavė projektus Microsoft ir Electronic Arts leidykloms. Paskutinis kompanijos projektas Oddworld: Stranger's Wrath buvo labai gerai įvertintas kritikų, kurie gyrė naują „geimplėjų". Tačiau EA nusprendė neužsakyti jokių reklamos akcijų, tarsi tyčia sužlugdė žaidimo pardavimą.

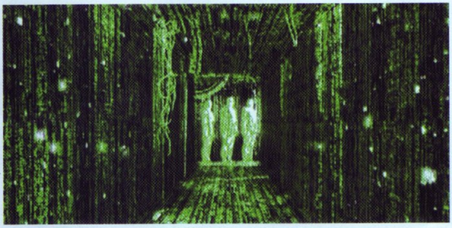
SONY PATENTAS PRADEDA KELIĄ TIKROS MATRICOS LINK

Įsivaizduokite video žaidimus ir filmus, kuriuose galėtumėte pauostyti, paskanauti ir netgi pajausti įvairių dalykų! Būtent tokiais tikslais Sony pateikė patentą įtaisui, galinčiam perduoti sensorinius duomenis tiesiogiai į žmogaus smegenis.

Patente apibrėžiama technologija yra visiškai ne invazinė, kitaip tariant, energijos „baterijomis" kaip filme Sony iš mūsų padaryti nežada. Įtaisas naudoja ultragarso bangas, nukreiptas į specialias smegenų vietas, kurių pagalba ir sukuriamos „garsinės patirtys", galinčios kisti nuo judančių vaizdų ir garsų iki skonių ir kitų jutimų. „Tai suteiktų neigaliems žmonėms galimybę girdėti ir matyti", — teigiama patente.

Nors iki šiol prikurta įvairių smegenų implantų, atliekančių panašias funkcijas, būdų daryti įtaką smegenims tiesiogiai neįlendant į jas iki šiol praktiškai nėra. Technika, žinoma kaip transkaukuolinė magnetinė simuliacija, gali aktyvuoti nervų veiklą naudodama greitai kintančius magnetinius laukus, tačiau jų negalima sufokusuoti į konkrečias, smulkias smegenų vietas, ką gali padaryti ultragarsas.

Jei Sony aprašytas metodas suveiktų, jį būtų galima panaudoti įvairiose tyrimų ir medicinos sferose, ką jau kalbėti apie išnaudojimą elektroninių pramogų srityje, kas, be abejo, mažiau tikėtina. Kol kas jokių eksperimentų atlikta nėra. Tai tik nuspėjantis patentas, paremtas senesniais tyrimais ir įkvėpimu, kad ateityje technologija gali pasukti šia kryptimi.



BUENA VISTA ATEINA Į EUROPĄ

Kompanija Buena Vista Games, neseniai padidėjusi po to, kai įsigijo kūrėjų studiją Avalanche Software ir atidarė naują biurą Kanadoje, skelbia apie atėjimą į Europos rinką. Nuo šiol ji pati leis ir platins savo žaidimus senojo žemyno teritorijoje ir nesinaudos šalutinių bendrovių paslaugomis. Prioritetinė rinka — Vokietija, Didžioji Britanija ir Prancūzija. Pirmoji produkcija su Buena Vista etikete pasirodys parduotuvėse jau šią vasarą.

Nors Buena Vista yra Walt Disney Company, kurios auditorija paprastai yra vaikai, padalinys, ji išleis ir platins žaidimų įvairaus amžiaus vartotojams. Artimiausi būsimi žaidimai yra The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe bei Chicken Little — abu darbai susieti su Disnėjaus filmais.

XVI fantastikos mėgėjų konventas "Lituanicon 2005"

Gegužės 20-22d. Kaune

Kauno Žurnalistų namuose ("Ketvirtoji valdžia"), Putvinskio g. 56

V nuo 18 iki 24 val.
VI nuo 10 iki 24 val.
VII nuo 10 val.

Konvento metu:

Įdomios lekcijos, fantastiniai žaidimai, ugnies šou, miuziklas, lankininkų turnyras, filmaoke, virtuali literatūrinė dvikova ir daugelis kitų dalykų.

FANTASTIKOS KNYGŲ MUGĖ:

Gegužės 21 d. (šeštadienį) nuo 12 iki 19 val. VDU didžiosios salės foje (Daukanto g. 28)

+ Inscenizacija Visa fantastika" Visos lietuviškai išleistos fantastinės knygos vienoje vietoje.

Rėmėjai:

eridanas

KF 105.4 MŪSŲ MIESTO RADIJAS

SAVAS Lietuvos studentų laikraštis

VA PlayStation

PC KLUBAS

Susipažinkite, Alan Wake

Nesulaukusi E3, suomių kompanija Remedy Entertainment savo Interneto svetainėje pristatė naują projektą. Kaip ir buvo žadėta, žaidimas neturi nieko bendro su policine Makso Peino istorija, nors ir vadinamas pagrindinio veikėjo vardu — Alan Wake. Kuo jis užsiima, kas jo laukia „suktame" siužete ir ko laukti iš jo mums, kol kas nežinoma. Oficialus pranešimas apsiriboja apibrėžiant žanrą — „psichologinis veiksmo trileris", būsimas platformas — kitos kartos konsolės bei PC. Be to, svetainėje galima pasidžiaugti dviem plačiaformačiais paveiksliukais. Pasirodymo data ir leidėjas (Remedy, beje, finansuoja kūrimą) nežinomi, o išsamesnės informacijos bus pateikta E3 parodos metu.

Garso galia

Švedų kompanijos Team Tarsier ir GamePort AB anonsavo nuotykių žaidimą Metronome, kuris artimiausiu metu bus parodytas E3 parodoje. Šio stilingo ir labai malonaus pažiūrėti žaidimo veiksmas vyks pramoniniame miestelyje Metronome, kurio margi gyventojai darbuojasi dieną ir naktį galingos Korporacijos labui. Jai priklausančios gamyklos tiesiog prikimštos darbininkų, kupinų keisto ryžto dirbti iš paskutiniųjų jėgų. Ir taip jau yra, kad tokia padėtis tenkina visus, išskyrus jus, todėl būtent jums žaidimo kūrėjai patikės sudėtingą misiją — išsiaiškinti padėtį ir atskleisti tikruosius Korporacijos tikslus.

Pagrindinis žaidimo ypatumas — įvairiausių garsų naudojimas kaip pagrindinis instrumentas įtakoti aplinkinius veikėjus. Kovoti su priešu mums bus leistina skambių garsų pagalba, nors melodingų ir malonių garsų išradingas panaudojimas gali padėti ne ką mažiau. Mes galėsime išgauti garsus iš skirtingų mus supančių objektų, įrašinėti ir miksuoti juos. Žaidimas kuriamas naudojant Reality Engine technologiją iš Artificial Studios, pasirodymo data kol kas neskelbiama, o kaip būsimos platformos minimos kitos kartos konsolės.

THQ žiūri į ateitį

Xbox 360 stovyklos dalyvių formavimasis tęsiasi. Stambia leidykla, kuri oficialiai perėjo po juodai žaliomis Microsoft vėliavomis, tapo kompanija THQ. Naujai platformai žaidimus kurs net dvi jos vidinės studijos — Relic Entertainment (Warhammer 40000: Dawn of War žaidimo autoriai) ir Volition (The Punisher). Ką konkrečiai jie kurs, ar tai bus originalūs žaidimai, ar senų frančizių perdarymas, nepranešama.

Priminsiu, kad pirmoji naujos Microsoft konsolės demonstracija turėjo įvykti gegužės 12 dieną muzikiniu kanalu MTV. Taip pat ji bus pristatyta E3 parodoje. Pati konsolė greičiausiai pasirodys prekyboje 2005-ųjų metų pabaigoje.

Blue Dragon

Studija Mistwalker, kuriai vadovauja videožaidimų pramonės įžymybė ir Final Fantasy „tėvas“ Hironobu Sakaguchi, oficialiai patvirtino RPG žaidimo Blue Dragon Xbox 360 platformai kūrimo faktą. Pranešama, kad šiame žaidime bus trys pagrindiniai veikėjai: tradicinis RPG jaunuolis, beieškantis nuotykių, mergina su daugybe naudingų įgūdžių ir dar vienas jaunas žmogus, kūrėjų apibūdinamas nereikalaujančia vertimo fraze „genius boy“. Už naujo žaidimo veikėjų dizainą atsakingas Dragon Ball Z mangos kūrėjas Akira Toryama. Blue Dragon pasirodymo data kol kas neskelbiama.

Aštuntoji sekcija

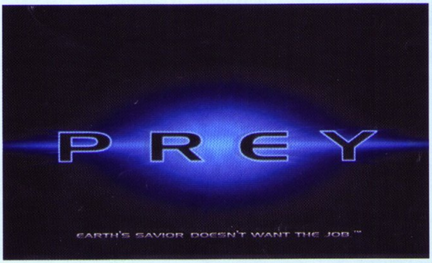
Kompanija TimeGate Studios anonsavo savo naują projektą. Pasirodo, ši kūrėjų studija iš Teksaso valstijos (JAV), iki šiol kūrusi tik strateginį žanrą (Axis & Allies, Kohan) rengia mums futuristinę pirmojo asmens šaudyklę paslaptingu pavadinimu Section 8. Kūrėjų žodžiais, jų ankstesnė patirtis teigiamai atsilieps naujam projektui, kuriame irgi bus strateginių elementų, pavyzdžiui, pavaldinių komandos kontroliavimas. Sprendžiant iš pavadinimo, žaidime mums teks vadovauti elitiniam pėstininkų padaliniui.

Naujas žaidimas kuriamas PC ir next-gen konsolėms, veiks Unreal 3 Engine variklio pagrindu. Sutartis, kuri leistų naudoti jį, sudaryta su kompanija Epic šių metų kovo mėnesį. Nei žaidimo leidėjas, nei pasirodymo data kol kas neaiški.

Prey gyvens

Kompanija Take-Two Interactive Software oficialiai anonsavo pirmojo asmens šaudyklę Prey PC ir kitos kartos konsolėms. Neseniai tapo žinoma, kad šis ilgai kuriamas projektas Duke Nukem 3D kūrėjų buvo reanimuotas po septynerių metų komos. Žaidimą kuria studija Human Head Studios (Rune veiksmo žaidimo autoriai). Kūrėjų darbą atidžiai prižiūri kompanija 3D Realms.

Žaidimo varikliukas naudoja DOOM 3 technologiją. Kūrėjai tikina, kad Prey taps „revoliuciniu action'u su intriguojančiu siužetu, inovaciniu „geimplėjumi“ ir stulbinančia vizualia dalimi“. Tolimais 1995-aisiais metais šis žaidimas buvo anonsuotas kaip futuristinė trečiojo asmens šaudyklė, pasakojanti apie tikro JAV indėno, vardu Drąsusis Nagas (Talon Brave), kovą su ateiviais-okupantais. Kaip bus atnaujintas Prey, ar pasikeis siužetas, aplinka ir pagrindinis herojus, kūrėjai kol kas kukliai nutylį. Žaidimo pasirodymas planuojamas kitais metais.



PSP ATEINA Į EUROPĄ!

Kompanija Sony pagaliau oficialiai paskelbė savo naujos nešiojamos konsolės PlayStation Portable pasirodymo datą Europoje. Nepaisant Senojo žemyno žaidėjų laukimo jos šią vasarą, gamintojas nutarė nukelti datą į rudenį — 2005 metų rugsėjo 1-ąją dieną.

Kaip ir JAV, konsolė bus parduodama tik vienu komplekto variantu — Value Pack, kurį sudaro pati PSP, maitinimo adapteris, 32 MB talpos atminties kortelė Memory Stick Duo, ausinukai su nuotolinio valdymo pultu, dirželis, apsauginis užvalkalas, ekrano valymo šluostukas, UMD-diskas su žaidimų ir programų demonstracinėmis versijomis. Konsolė kainuos 249 eurus (arba 179 svarų sterlingų). Tai yra kiek brangiau už JAV versiją, kuri kainuoja 249 dolerius. Tam tikras konsolių kiekis bus papildomai komplektuojamas su filmu Spider-Man 2, įrašytu į UMD diską, tačiau norint jį gauti reikės prisiregistruoti specialioje svetainėje www.yourpsp.com.

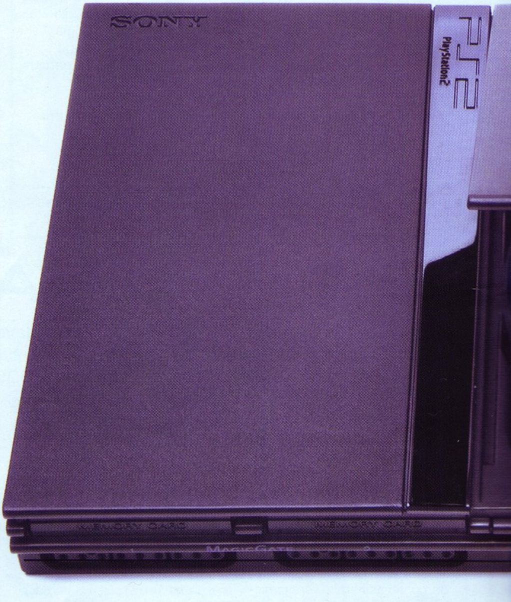
Kompanijos atstovai tokį delsimą aiškina tuo, kad, pagal Sony planus, iki finansinių metų pabaigos ji turėjo pristatyti 3 mln. įrenginių. Akivaizdu, kad skirstant šį skaičių per pasaulio rinkas, europiečių regionas nebuvo laikytas prioritetiniu. Pačios Sony žaidimų naujai konsolei kainos bus paskelbtos šiemetinėje E3 parodoje. Nepriklausomų kūrėjų žaidimai kainuos kiek brangiau negu GBA, tačiau pigiau negu PS2. Pirmą pardavimų mėnesį į Europą planuojama pristatyti apie vieną milijoną konsolių. Verta paminėti įdomų faktą, kad Rusijos regionui kuriama speciali PSP versija, penktos DVD zonos, skirta rodyti rusiškus UMD diskus.

Dar vienas pastebėjimas dėl įrenginio kainos: esant dabartinei kompanijos-gamintojo politikai, PSP bus brangesnė už bet kokią kitą šios kartos konsolę, šiuo metu parduodamą Europoje. Vidutinė PlayStation 2 kaina yra apie 140 dolerių (104. 99 svarų sterlingų), Xbox ir Nintendo DS — apie 100 svarų sterlingų.

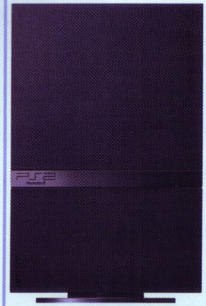
Šiaurės Europos šalyse (ir Lietuvoje) nauja PlayStation konsolių karta bus platinama kompanijos Nordisk Film.

Mažasis PS2 PlayStation 2

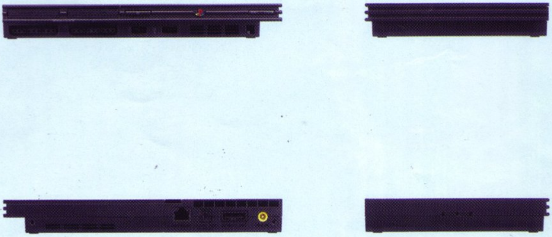
Kažkada naujienose rašėme, kad Sony užregistravo naują prekinį ženklą PSTwo. Tai buvo pirmasis požymis, kad kompanija rengiasi pakartoti strategiją su PSone ir paruošti mažesnę ir pigesnę PlayStation 2 kopiją. Ir nors gandai dėl pavadinimo nepasitvirtino, Sony neišleido konsolės oficialiu pavadinimu PSTwo. Tačiau, kaip ir tikėtasi, pagamino daug mažesnį elegantišką modelį, tuo pačiu pavadinimu PlayStation 2, prie kurio pristatant konsolę tiesiog prirašomas gražus angliškas žodelis „slimline" (reiškiantis „mažesnių matmenų"). Neseniai teko pačiupinėti šį žaisliuką, taigi trumpai pasidalinsime įspūdžiais



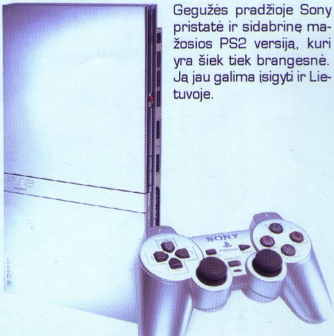
Didžiausias skirtumas nuo įprasto PlayStation 2, be abejo, yra dydis. Ir nors žurnale jau spausdinome palyginamąsias nuotraukas, tikrovėje naujasis modelis atrodo dar mažesnis nei įprasta konsolė. Naujoji konsolė tik vos didesnė už įprastą DVD dėžutę — jos išmatavimai 2.8x23x15.2 cm. Jos svoris taip pat gerokai sumažintas — tik 900 gramų. Kitas skirtumas — paties disko įdėjimas. Mažojoje PS2 konsolėje DVD dėklas atsidaro iš viršaus, kaip kad GameCube, o ne „išvažiuoja".



Vidinės techninės charakteristikos visiškai nesiskiria nuo įprasto PS2, išskyrus du papildomus dalykus. Mažojoje konsolėje jau yra integruotas interneto „adapteris", ko nėra didžiojoje PS2. Taigi, norintiems žaisti „online", šis variantas labai patogus: nors naujosios PS2 kaina ir nėra mažesnė už įprastos, nereikia atskirai pirkti interneto „adapterio", kainuojančio apie 150 Lt, be to, nereikia jo užsakinėti. Kita vertus, mažoji konsolė neturi galimybės talpinti kietojo disko. Tačiau tai nedidelis trūkumas, mat kietojo disko reikalauja tik Final Fantasy XI žaidimas, kurio kaip ir paties disko Europoje neplatina. Pasak Sony, skirtingoms Europos šalims per daug sudėtinga paleisti vieną „online" žaidimą, kaip tai yra Amerikoje.



Yra dar keli smulkūs pakeitimai. Galios įjungimo ir išjungimo mygtukas sujungtas su „Reset" mygtuku. Nėra visiško konsolės išjungimo mygtuko, o tai reiškia, kad visuomet matysite šviečiančią raudoną lemputę, nebent išjungsite patį maitinimo laidą. Kai kuriems tai gali pasirodyti trūkumas. Visa kita lygiai taip pat: dvi pultelių jungtys, dvi atminties kortelių vietos, dvi USB jungtys, „adapteris" optiniam audio konsolės nugarėlėje. Mažoji konsolė gali atkurti visus tuos pačius formatus, kaip ir įprasta PS2: CD ir DVD PS2, PSone žaidimus, DVD filmus ir audio CD.



Gegužės pradžioje Sony pristatė ir sidabrinę mažosios PS2 versiją, kuri yra šiek tiek brangesnė. Ją jau galima įsigyti ir Lietuvoje.

TIKRAS DYDIS!

STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH

Kompanija *LucasArts* nebūtų savimi, jei neparuoštų žaidimo trečiojo garsios sagos epizodo motyvais, kurio pasaulinė premjera (Lietuva taip pat gali pasigirti) jau gegužės 19 dieną. Žaidimo *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* esmė labai aiški ir nėra prasmės skaityti pranešimų spaudai arba įsiklausyti į Džordžo Lukaso kompanijos PR–vadybininkų burbėjimą siekiant įsivaizduoti, kuo pradžiugins kūrėjai iš *The Collective*.

Pirmas ir svarbiausias dalykas — šviesos kardai. Jų žaidime išvysime tikrai labai daug, jais veikėjai mojuoja įspūdingai ir skoningai, „dėdė" Lukasas gali didžiuotis.

Antras, bet ne mažiau svarbus dalykas — Jėga. Jeigu žaidime apie „Žvaigždžių Karai" veikėjai kas tris sekundes netures rimtos ir susikaupusios išraiškos savo veide ir nespirs minties galia priešų prie artimiausios sienos, tai toks žaidimas bus nieko vertas. Pagrindinių žaidimo veikėjų Anakino ir Obi–Vano, kuriems mes „vadovausime" *SWE III* žaidime, veidus dažnai puoš tokia išraiška. Būsimasis Dartas Veideris, savaime suprantama, teikia pirmenybę tamsiajai Jėgos pusei, jos pagalba ima priešus už gerklės, siunčia juos nevaldomiems skrydžiams, spjaudydamas piktai raudonos spalvos žaibus. O ponas Kenobi naudojasi šviesos puse ir kontroliuoja supančių žmonių protus ir sėja aplinkui tik gėrį ir išmintį.

Ir pagaliau trečiasis — grafika ir garsas. Savo išvaizda žaidimas „Žvaigždžių Karai" būtinai turėtų priminti filmą, kurio pagrindu jis sukurtas, o kardų dundesys turėtų būti maksimaliai artimas originalui. Manome, kad iš būsimo žaidimo galima laukti „teisingo" skambėjimo ir puikių svetimų planetų peizažų.

Trečiojo epizodo žaidimo procesas iš visų jėgų turėtų priminti originalą. Tačiau tai visiškai nereiškia, kad žaidimas bus stebėtinai genialus arba, atvirkščiai, iki pasibjaurėjimo nepavykęs. Kūrėjų užduotis labai paprasta — tilpti į žaidimo kūrimui numatytus rėmus (kurie šio straipsnio rašymo metu jau pasibaigė) ir nepanardinti tarpgalaktinio epo veidu į purvą. O tolimesnį *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* likimą galima lengvai nusakyti: kiekvienas tikras „Žvaigždžių Karų" gerbėjas šių metų gegužės pradžioje jį įsigis, greitai sužais ir iš karto keliaus į kiną, į „Trečiojo epizodo" premjerą. O grįžęs atsisės ir žais žaidimą dar kartą. Teisingai supratote, tikrajam gerbėjui bus visai vienodai, kaip *The Collective* vaikui sekasi su „geimplėjumi", priešų dirbtiniu intelektu ir kitais nesvarbiais dalykais; nes svarbiausia — šiame žaidime bus galima žudyti dėdajus!

THE SIMS 2 KONSOLĖMS

Žaidimas–fenomenas *The Sims 2*, kompanijos *Electronic Arts* auksinė šventa karvė, keliauja iš savo gimtosios *PC* platformos į skanesnes konsolines ganyklas. Šių metų pabaigoje, kaip tik kalėdinių pardavimų įkarštyje, į prekystalius pateks stulbinančiai populiaraus „gyvenimo simuliatoriaus" *PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP, DS* ir neišvardintų mobiliųjų telefonų versijos. Visų versijų „geimplėjus" žadamas maždaug tas pats kaip ir originaliuose „Simsuose". Tik skirtumas, kad vietoje netiesioginės kontrolės, simsų valdymas taps tiesioginiu. Todėl pritaikant *The Sims 2* valdymo pulteliams unikali žaidimo koncepcija kiek pasikeis į daugiau konsolių veiksmo žaidimams priimtiną trečiojo asmens perspektyvą. Be to, nešiojamų konsolių versijos skirsis nuo savo vyresnių „seserų" kitu siužetu. Žaidimo adaptavimu užsiims pati studija Maxis, visos frančizės autoriai.

Žaidimas *The Sims 2*, kurio gimtoje *PC*-platformoje parduota apie 4. 5 mln. kopijų, taps jau ketvirtu populiarios frančizės žaidimu, pasirodžiusiu konsolėse.

ASMENYBĖS DVILYPUMAS PERSIŠKAI

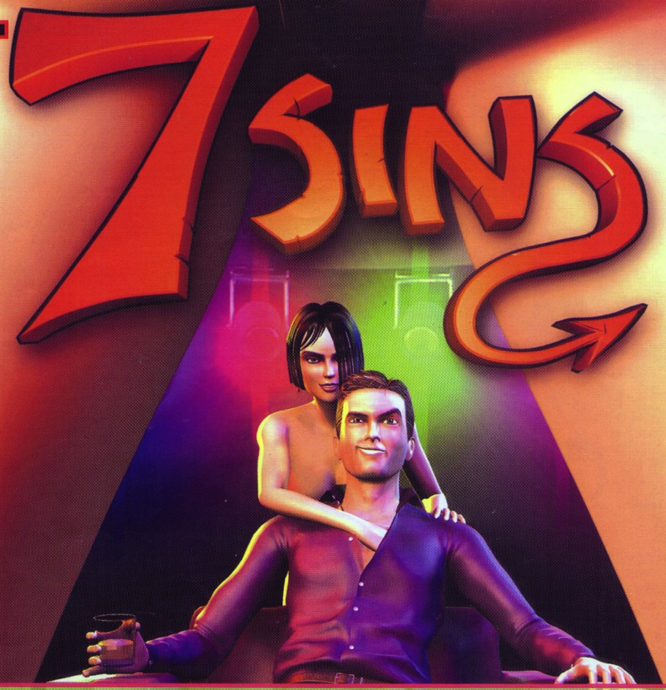
Kompanija *Ubisoft* oficialiai anonsavo populiarios frančizės *Prince of Persia* naują žaidimą. Jį kuria kompanijos Monrealio mieste (Kanada) esantis padalinys. Juodraštinis projekto pavadinimas — *Prince of Persia 3*, nors faktiškai tai jau šeštoji frančizės dalis. Žaidimas turėtų pasirodyti *PlayStation 2, Xbox, GameCube* ir *PC* platformose šių metų paskutiniame ketvirtyje.

Prince of Persia 3 veiksmas vyks iš karto po ankstesnės dalies įvykių. Kartu su savo sužadėtine Kaileena galingasis karys sugrįžta iš nelemtos salos ir aptinka, kad gimtoji karalystė kariauja, o pats jis paskelbtas nusikaltėliu. Jis nedelsdamas atsiduria kalėjime, o ištikimai Kaileenai nebelieka nieko kito, kaip vėl išlaisvinti laiko smėlius. Vėliau persų gimnastas sužino, kad reikalais Rytuose dabar „rūpinasi" jo paties blogoji inkarnacija, Tamsusis Princas, kurio galinga dvasia bando užvaldyti Princo valią.

Naujajame žaidime išvysime gerokai patobulintą ir praplėstą *Free-Form Fighting System* mūšių sistemą, kuri žada suteikti kiekvienam žaidėjui progą kovoti unikaliu stiliumi. Be to, bus pasiūlyti du veikėjai, kurie pasižymės unikaliomis savybėmis ir ginklais.

LAUKINIS „SNUKIADAUŽIS"

Kompanija *Namco* oficialiai anonsavo žaidimą *Urban Reign* *PlayStation 2* platformai. Naujajame projekte žaidėjams bus pasiūlytas gatvės kovotojo vaidmuo, vienos gaujos pasamdyto tam, kad apgintų... jos pačios lyderį :). Žaidime išvysime daugiau nei 60 veikėjų ir apie 30 ginklų rūšių. *Urban Reign* pasirodys šių metų rudenį.



Per savo egzistavimo metus frančizė *The Sims* pagimdė visuomenėje labai įdomų procesą. Žmonėms, kurie savo prigimtimi yra smalsūs, labai įdomu buvo sužinoti, kuo užsiima virtualūs žmogeliukai tuo metu, kai jų abipusis palankumas pasiekia aukščiausią lygį. Uždraustas vaisius saldus. Ir piktinantis kūrėjų nenoras papasakoti, dėl kokių veiksmų tarp vyro ir moters atsiranda vaikučiai, iki beprotystės siutina visą civilizuotą pasaulį.

Taigi, pasitikite projektą, kuris turėtų pataisyti padėtį — *7 Sins* (7 nuodėmės), žaidimas apie seksą virtualiame pasaulyje. Jame mums bus pasiūlyta nukeliauti į nedorybių ir ištvirkimų miestą — *Apple City*, kur kiekvienas svajoja tik apie vieną dalyką — šlovę. Kaip jąs pasiekti, nesvarbu, čia visos priemonės tinkamos. Tinginystė, godumas, rajumas, pavydas, išdidumas, svetimavimas ir pyktis — visos žmonijos nuodėmės čia tampa dorybėmis. Pavok, apgauk, sumušk, sugundyk — Obuolių mieste viskas atleistina.

Pagrindinis veikėjas — jaunas plevėsa, kuris skinasi sau kelią gyvenime išvardintaisiais ir dar kitais būdais. Jis — šiuolaikinio gyvenimo būdo įsikūnijimas, siaubingas padaras, net neįsivaizduojantis, kas yra moralė. Jo pagrindinis tikslas — niekšingų troškimų patenkinimas: noras gyventi prabangiame bute ir rengtis prestižinėse parduotuvėse pirktais drabužiais ar mylėtis su grožio karaliene.

7 Sins padalintas į septynis skyrius, kurių kiekvienas skirtas vienai nuodėmei. Bendraudamas su kitais veikėjais, pirkdamas ir vogdamas naujus interjero daiktus savo būstui, gundydamas visas sutiktas moteris, pagrindinis veikėjas judės siužetu sužinodamas daugybę informacijos apie nedorybes ir jų išpildymo būdus. Atmetę etikos normas (kam jos iš viso reikalingos?) pripažinkime — idėja įdomi. Bet realizacija...

Kyla įtarimas, kad kūrėjai gaišo laiką ne žaidimą kurdami, o mėsainius valgydami. Nes tai, ką galima matyti paveiksliukuose, drąsiai galima pavadinti „chaltūra". Tuo tarpu, kai į mūsų duris jau beldžiasi foto reali grafika, HD era ir kiti techninio progreso vaisiai, negalima spausdinti paveiksliukų, kur pavaizduoti šešiakampiai stalai, šešiakampės lempos ir, atleisk, Dieve, šešiakampiai fotoaparatų objektyvai. Mano mintį supratote teisingai! Visos moteriškos grožybės šiame žaidime irgi priverčia atsiminti nepakenčiamą geometrijos vadovėlį!!! Nors dar lieka kukli viltis, kad iki žaidimui pasirodant šis siaubas bus pataisytas. Jeigu įvertintume faktą, kad žaidimas anonsuotas PC ir šios kartos konsolėms, kūrėjams iš *Monte Kristo* verta rimtai susimąstyti apie žaidimo pasirodymo atidėjimą (mat pagal dabartinį planą, žaidimas turėtų pasirodyti šį mėnesį).

Ką gi, *7 Sins* svarbiausia korta jau padėta — tai, atleiskite už atvirumą, seksas. Magiškas šešių raidžių žodis yra toks pat leidimas į pardavimų chart'us kaip ir licencija į naujausią Holivudo *blockbuster*'į. Visuomenė *7 Sins* vis viena pirks, net jeigu visos planetos žiniasklaida vienbalsiai keiks prancūzų kūrėjų projektą, o pats žaidimas bus tiesiog ekrano užsklandų rinkiniu. Kita vertus, pornografija žaidimuose — būtinas *Adult Only* reitingas, skatinantis draudimą ir dorovės saugotojų nepasitenkinimą. Visiems virtualaus susiporavimo gerbėjams siūlyčiau nusiraminti — karnavalo nebus. O ką mums parodys vietoj jo, sužinosime netrukus.

DRAMATIŠKAS AMERIKOS FUTBOLAS

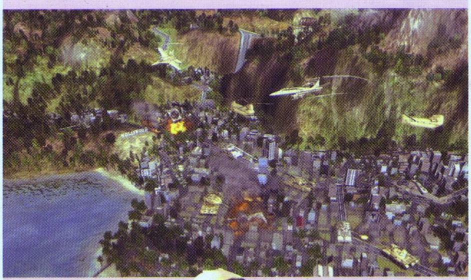
Kompanijos *Sony JAV* padalinys skelbia apie visiškai naujo amerikietiškojo futbolo simuliatoriaus *PlayStation 2* platformai kūrimą. *SCEA* pareigūnai apibūdina šį projektą kaip pirmą pasaulyje *sports entertainment* drama žanro atstovą, kuris skirsis nuo tradicinių sporto simuliatorių svarbia siužetine linija.

Road to Sunday siužetas papasakos veikėjo, vardu Blake Dugan, istoriją. Bleiko tėvas prieš savo mirtį pasiskolino daug pinigų iš įtakingo Jamaikos nusikaltėlio, ir dabar nelaimingas sūnus turi mokėti tėvo skolas. Paskolos išmokėjimui Bleikui teks sužaisti profesionalioje futbolo komandoje, laimėti stambius turnyrus ir gauti už tai daug pinigų. Tuo mums ir teks užsiimti. Tačiau vien tik futbolu reikalas nesibaigia, pertraukose tarp rungtynių Bleikui teks žaisti azartinius žaidimus, mojuoti kumščiais ir užsiimti kitais futbolininkams įprastais reikalais.

Road to Sunday pasirodymas numatomas šių metų žiemą.

SUKRĖSTA SĄJUNGA

Bendrovės *PopTop Software* ir *2K Games* anonsavo naują požingsninę strategiją šios kartos konsolėms ir *PC*. Projektas, pavadintas *Shattered Union*, papasakos apie išgalvotą pilietinį karą, kuris tariamai vyksta JAV teritorijoje. Veiksmo ir strategijos elementai žada pakankamai netradicinį požiūrį į „geimplėjaus" procesą. Priminsime, kad *PopTop* yra labiau žinoma kaip *Railroad Tycoon* ir *Tropico* frančizių kūrėja. *Shattered Union* turėtų pradėti pardavinėti šių metų pabaigoje.



KARINĖ TAKTIKA SUGRĮŽTA

Kompanija *THQ* oficialiai anonsavo karinį projektą *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*, multiplatforminio taktinio veiksmo žaidimo *Full Spectrum Warrior* tęsinį. Tikriausiai prisimenate, kad originalus žaidimas buvo sukurtas bendradarbiaujant su JAV ginkluotomis pajėgomis. *Pandemic Studios* komanda anksčiau buvo sukūrusi simuliatorių, naudotą amerikiečių kareivių treniruotėms.

Tęsinys, kuriamas tų pačių autorių, vėl suteiks žaidėjams galimybę išbandyti save — pabūti pulko vadu. Rūpintis savo kariais teks naujų lygių pasitelkus į pagalbą papildomas šiuolaikiškos ginkluotės rūšis ir tai, ko labai trūko originalui, — valdomą karinę techniką. Be to, autoriai žada geresni priešų *DI* ir praplėstą „multiplayer" režimą. *Ten Hammers* pasirodys būsimą žiemą, vienu metu *Xbox, PlayStation 2, PC* platformoms, ne paeiliui, kaip buvo su ankstesniu žaidimo variantu.

Neseniai kompanija Capcom paskelbė apie žaidimo Without Warning išleidimą PlayStation 2 ir Xbox platformoms — tai pirmasis nepriklausomos britų kūrėjų studijos Circle Studio projektas. Verta paminėti, kad per visą Capcom egzistavimo laiką (jau daugiau nei 25-eri metai) tai pirmasis kartas, kai kompanija bendradarbiauja su kūrėjais iš Europos. Kuo sugebėjo pritraukti jauna britų studija tokį žaidimų industrijos monstrą? Visa esmė ta, kad įkurtą 2003 metais kompaniją Circle Studio sudaro buvę įžymios Core Design, savo laiku išgarsėjusios hitais Tomb Raider ir Project Eden, darbuotojai. Ir turime pagrindo manyti, kad žmonės, jau dešimt metų dirbantys video žaidimų industrijoje, sugebės pasiūlyti ir sukurti kažką visiškai naujo. Pavyzdžiui, patys kūrėjai tvirtina, kad jų žaidimas pademonstruos mažiausią dinamišką ir inovacinį „geimplėjų".

Žaidimo veiksmas vyksta JAV, cheminėje gamykloje, užgrobtoje teroristinės grupuotės. Paėmę įkaitus ir visiškai užminavę visą pastatą, blogiukai kreipėsi į JAV vyriausybę reikalaudami nutraukti savo brolių žudynes arabų šalyse ir duoti pusę milijardo dolerių ideologinio karo tęsimui. Šių reikalavimų nesilaikymo atveju teroristai pagrasino susprogdinti gamyklą, o tai reiškia globalinę ekologinę katastrofą visam pasauliui.

Kadangi įkalbinėjami atsisakyti savo kėslų teroristai nepakluso, o tiesioginis šturmas neįmanomas (katastrofos pavojus), vyriausybė slapta siunčia į gamyklą tris specialiuosius agentus, kad šie išminuotų pastatą ir išlaisvintų įkaitus.

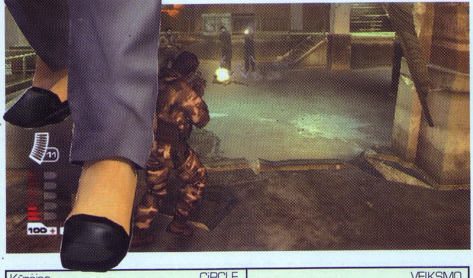
Skirtingai nuo „klasikinių" žaidimų, Without Warning žaidime jums teks įkūnyti šešis skirtingus veikėjus: pirmieji trys — slaptieji agentai, likusieji — įkaitai. Tad susipažinkite. Kaili Riversas — komandos lyderis, patyręs kovotojas, ne kartą dalyvavęs antiteroristinėse operacijose, puikiai moka naudotis artimojo mūšio veiksmais ir visais šaudomaisiais ginklais. Jo kolega Edas Riganas — sprogmenų specialistas. Nesunkiai gali aptikti ir „nukenksminti" sprogmenis, pagaminti juos pats. Trečiasis komandos narys — Džekas Huperis, pats jauniausiais ir mažiau patyręs kovotojas, pirmą kartą dalyvaujantis tokioje operacijoje.

Toliau pagal sąrašą — jauna mergina Tania Šou, išgąsdinta sekretorė, kurios vienintelis troškimas — išgelbėti savo gyvybę ir palikti gamyklą. Deivas Vilsonas — sargas, asmeniškai nusprendęs pasipriešinti banditams ir išgelbėti kolegas. Ir paskutinis — Benas Harrisonas, jaunas žurnalistas, prasibrovęs į užgrobtą pastatą beieškant sensacijų. Svarbu, kad kiekvieno iš paskutinės trijulės veikėjo tikslai labai saviti ir mažai kertasi su kitų.

Valdomų veikėjų „persijungimas" vyksta automatiškai, pasiekiant tam tikrą kontrolinį tašką siužete. Visa Without Warning žaidimo istorija įvyksta 12 valandų (nuo pastato užgrobimo iki loginės atomazgos).

Kūrėjai žada, kad mūsų lauks užduočių įvairovė. Žaidime mums teks užsiimti bombų „nukenksminimu", įkaitų gelbėjimu, gaudyklių statymu, spynų laužymu, slaptų dokumentų vogimu, reikiamų daiktų paieškomis, įrangos taisymu ir dar daugiau nei 30 užduočių rūšių vykdymu.

Šiuo metu tai viskas, kas mums žinoma apie žaidimą. Tačiau jau dabar galima spręsti, kad šis projektas bus labai perspektyvus. Žaidimas turėtų pasirodyti rudenį, ir tuomet vienu geru action žanro hitu bus daugiau. Arba ne. Istorija žino nemažai projektų, kurie gyrėsi originaliomis idėjomis, tačiau taip ir neužkariavo žaidėjų širdžių. Without Warning žaidimui linkėčiau sėkmės, o kaip bus iš tikrųjų, pamatysime rudenį.



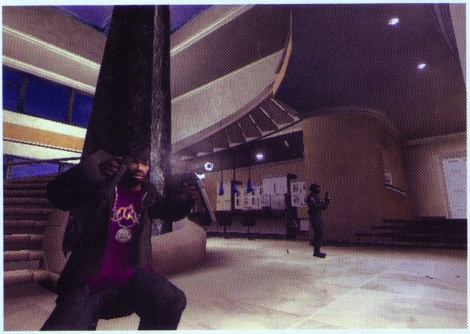
Kūrėjas	CiRCLE		VEIKSMO
Leidėjas	CAPCOM	Išleidimo data	nepaskelbta
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

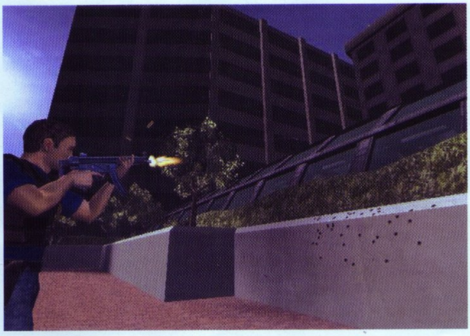
25 to Life

Lygiai prieš metus išgirdome apie šį žaidimą, o neseniai Eidos pateikė išsamesnės informacijos apie šį dviejų skirtingų pusių darbą. Policijos ir gangsterių priešprieša — amžinoji „action" žanro tema tiek kine, tiek žaidimuose. Žaidimų autoriai savo herojais pasirenka policininkus, o šie nusiteikę užjausti kriminalinio dugno atstovus arba tiesiog paspekuliuoti kriminaline „romantika". Kompanija Avalanche nutarė pasielgti išmintingiau ir suteikti žaidėjui pasirinkimo laisvę: žaisti galima už policijos detektyvą Lesterį Williamsą arba už jaunimo gaujos antrąjį „bosą" Andre Francisą, pravarde Freeze.

Tačiau kūrėjų moralinė pozicija yra tokia, kad iš tikrųjų narkotikų prekeivis Francis yra ne toks ir blogas. Jis nori „užrišti" su savo verslu ir draugais, ir nenori, kad jo mažametis sūnus ateityje sektų tėvo pavyzdžiu. Tačiau taip jau susiklostė, kad Francisą „pakišo" jo senas draugas, tos pačios gaujos bosas Shawn Calderon, ir dabar Freeziui tenka ne tik keršyti, bet ir kovoti už savo gyvybę. Tuo tarpu policininkai — Williams ir jo kolegė Maria Mendoza — tiesiog atlieka savo darbą, nesigilindami į santykių tarp gaujos narių subtilybes ir medžioja visus. Abi kompanijos — už Williamsą ir už Francisą — dalinasi į 4 dalis ir siejasi tarpusavyje.

Kad ir kokią pusę pasirinktumėte, kūrėjai žada veikėjo ir jo amunicijos parametrų derinimo įvairovę. Spręsti problemas su priešais galima bus tiek fataliniais, tiek visai taikiais būdais — paprasčiau tariant, žudyti arba nežudyti (nors tai nereiškia, kad visai nežaloti). Žaidime bus daugiau kaip 40 ginklų rūšių: jų pistoletų, automatų, šautuvų, taip pat visokios specialiosios priemonės, pvz., guminės lazdos, elektrošokai, ašarinės dujos; banditai naudosis beisbolo lazdomis, Molotovo kokteiliais, sudaužytais buteliais ir t. t. Žodžiu, prievartos





žaidime daugiau negu reikėtų.
Žaidimo grafiką sunku aptarti vienareikšmiškai, nes paveiksliųkai oficialioje svetainėje nepadoriai smulkūs. Sprendžiant iš visko, grafika pakankamai standartinė ir atitinka šiuolaikinių veiksmo žaidimų lygį. Atlikdami savo kriminalinę arba antikriminalinę veiklą, galėsite aplankyti daugelį vietų mieste: gyvenamuosius ir verslo kvartalus, sandėlius, požeminį metro, kalėjimą ir t. t.

Žaidimo muzikiniam fonui parinkti grupių 2Pac, Xzibit, Public Enemy, Gheto Boys, Shyne ir t. t. kūriniai. Be jau žinomų šio stiliaus mėgėjams dainų, žaidime bus dar penkios, parašytos specialiai 25 to Life žaidimui (įtariu, kad ir žaidimo pavadinimas yra ne kas kita, kaip citata).

„Multiplayer" režime bus galima kurti savo klanus; kariauti miesto gatvėmis galės vienu metu iki 16 žaidėjų.

25 to Life pasirodymas numatytas šių metų vasarą.

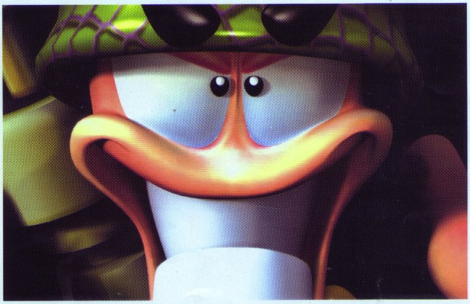
Kūrėjas	Avalanche		VEIKSMO
Leidėjas	Eidos	Išleidimo data	vasara
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

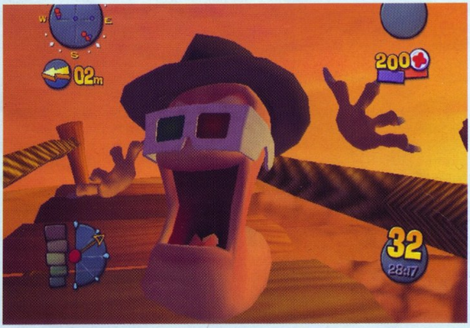
Worms 4 Mayhem

Pasaulyje yra žmonių, kurie dešimtmečiais sugeba užsidirbti pinigų iš tų pačių prekybinių ženklų. Šie vardai taip giliai ir tvirtai „sėdi“ mūsų sąmonėje, kad išgirdus gamintojo vardą, jis iš karto pas mus asocijuojasi su jo pagamintu produktu. Spręskite patys: Bilas Geitsas ir Microsoft, Ronaldas Makdonaldas ir McDonalds. Taip pat ir žaidimų rinkoje: Blizzard — WarCraft, StarCraft, Diablo, id software — Doom, Quake, Wolfenstein ir panašiai. Deramą vietą šioje eilėje užima ir Team 17, kuri per visą savo gyvavimo laiką tesugebėjo išleisti tik vieną frančizę — Worms.

Neseniai įžymus serialas apie kirmėles pasipildė vienu atstovu — Worms Forts Under Siege, taktiniu RTS žaidimu. Tačiau tai buvo nuokrypis nuo pagrindinės frančizės, o štai Worms 4 Mayhem — tai esminis Team 17 projektas, kuriame kūrėjai nutarė atsisakyti eksperimentų ir atkuria tradicinį „geimplėjų". Mūsų drąsūs bestuburiai grįžta, kad grožio kupinų lokacijų fone išmuštų vieni kitiems visas kvailybes!

Pirmą kartą frančizės istorijoje mūsų neribos žaidimo kūrėjų vaizduotė ir galėsime patys sukurti tokį ginklą, kokio panorėsime! Būtent šiuo tikslu žaidime atsiras





pateikiama su jau tapusiu tradicija Team 17 būdingu juoduoju humoru.

Mūšiai Worms 4 Mayhem žaidime vyks 5 skirtingose zonose: Jūros periodas, Akmens amžius, Arabų tema, Renesansas ir Laukiniai Vakarai. Visos jos turės visiškai skirtingus ir nepanašius vienas į kitą peizažus. Singleplayer režime žaidėjui teks pereiti 25 misijas, tačiau pats įdomumas prasidės multiplayer'yje, kuriame vienu metu galės susikauti iki 4 komandų. Visi vieno žaidėjo režimo žemėlapiai bus prieinami ir multiplayer'iui, ir dar 20 specialiai jam paruoštų. Žaidimas kuriamas patobulinto Worms 3D varikliuko pagrindu.

Tiems, kurie perskaitė šį straipsnį ir nieko nesuprato, trumpas ankstesnių 5 teksto pastraipų turinys. Brangieji! Kirmėlės — tai ne tik vertingi glitėsiai, bet ir įtraukiantis trimatis žaidimas, kuris nepaliks nė vieno abejingo! Jeigu jūs nebijote praleisti paskutinį vasaros mėnesį (kai pasirodys žaidimas) prie kompiuterio nevalgęs ir negėręs, tai drąsiai junkitės prie kirmėlių gerbėjų klubo. Nes Worms — tai karo ir juodojo humoro stulbinantis mix'as. Šie rožiniai vaikinukai puikiai moka daužyti vienas kitam „snukius" nuostabių lokacijų fone. Dar daugiau, efektyvesniam pastarųjų sunaikinimui jie naudoja praktiškai viską, kas papuola jiems po čiuptuvais: karatė judesius, bazukas ir šautuvus, dinamitą ir virves, bananus ir avis, grežtuvus ir plaktukus, daugelį kitų dalykų. Tad liepos pabaigoje drąsiai einame į mūšį ir kariaujame už pasaulį visame pasaulyje!

Kūrėjas	Team 17		STRATEGIJA
Leidėjas	Codemasters	Išleidimo data	2005 07 22
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

MIDWAY

MIDWAY ISTORIJA

Midway Games, anksčiau žinoma kaip *Midway Manufacturing*, įsikūrė kaip nepriklausoma pramogų įrangos gamintoja. Kompaniją netrukus, 1968–aisiais, nusipirko tuometinis šios rinkos milžinas Bally. Kelerius metus gaminusi mechaninius arkadų žaidimus; mini kėglius ar netgi vesterno stiliaus šaudykles, Midway „išoko" į pačią arkadinių videožaidimų eros pradžią ir tapo viena iš pagrindinių naujos industrijos veikėjų. Pats pirmas kompanijos video žaidimas tapo *Gun Fight*. Tai buvo japonų kompanijos Taito perdirbinys su galingesniu procesoriumi. Iš tiesų bendradarbiavimas su japonais ir jų žaidimų perdirbinėjimas leido Midway konkuruoti su rinkos pradininke ir lydere Atari.

Didžiuoju jos prasiveržimu į rinką tapo 1978–aisiais iš Japonijos atvežtas žaidimas Space Invaders, kuris susilaukė ypatingos sėkmės. Po jo „ant karštųjų" vienas po kito plaukė įvairiausi japoniški žaidimai, o šios epopėjos viršūne tapo 1980–ųjų žaidimas Pac–Man, kuris vien tik JAV buvo parduotas 100 000 tiražu. Tuo pačiu metu tarsi iš niekur į arkadų rinką išoka *pinbolo* aparatų gamintojas Williams su savo sėkmingu žaidimu *Defender*.

Ši kompanija sugebėjo taip įsibėgėti, jog nepaisydamas sėkmingos tolimesnės *Midway* veiklos arkadų rinkoje, devintojo dešimtmečio pabaigoje ją įsigijo. O dar vėliau, 1996–aisiais, Williams įsigijo netgi *Time–Warner Interactive* kompaniją, kuriai priklausė senoji, jau mirusi, *Atari Games*. Tokiu būdu *Midway* tapo iš keturių bendrovių susidedančios korporacijos dalimi. Tačiau neilgam.

1999–aisiais Williams uždarė visas *pinbolo* mašinų operacijas, ir Atari Games padalinys buvo sujungtas su originaliuoju Midway Games, paliktas tik pavadinimas Midway. Tiesa, naujai „išvalytai" kompanijai nesisekė įsibrauti į jau aiškiai pasidalintą videožaidimų rinką ir ne vienerius metus kompanija „kabojo" leidėjų sąrašo apačioje, o finansinės ataskaitos raudonavo dėl nuostolių. Tačiau keletas stipriausių iš senųjų laikų atkeliavusių serijų ją išlaikė, ir per praėjusius metus kompanija sugebėjo sėkmingai suderinti senų serijų tęsinius su visiškai naujų darbų „paleidimais". O svarbiausia, kad Midway nusprendė pasirinkti aiškią kryptį — žaidimus, orientuotus į vyresniuosius žaidėjus, kur būtų gausu įtempto veiksmo, žiaurumo ir siaubo. Tai leido kompanijai išsiskirti rinkoje, ir Midway, rodos, šio sėkmingo kelio nežada pamesti.

MIDWAY

ŽYMIAUSI MIDWAY ARKADŲ ŽAIDIMAI:

1975 Gun Fight
1981 Ms. Pac Man
1982 Tron
1983 Spy Hunter
1986 Rampage
1987 Xenophobe
1992 Mortal Kombat
1993 NBA Jam
1994 Revolution X
1994 Cruis'n USA
1994 Killer Instinct

ŽYMIAUSI MIDWAY ARKADŲ ŽAIDIMAI:

PlayStation:
1996 Doom
1997 Rampage World Tour
1998 NFL Blitz
1998 Bio F.R.E.A.K.S
1998 Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
1999 NFL Blitz 2000

PlayStation 2:
2000 Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
2002 Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.
2002 MLB SlugFest20-03
2002 Mortal Kombat: Deadly Alliance
2002 NFL Blitz 20-02
2002 RedCard 20-03
2003 Freaky Flyers
2003 MLB SlugFest20-04
2003 NFL Blitz Pro
2004 MLB SlugFest: Loaded
2004 Mortal Kombat: Deception
2004 NBA Ballers
2004 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

ŽYMIAUSI MIDWAY ARKADŲ ŽAIDIMAI:

PlayStation:
1995 Micro Machines
1995 NBA Jam T.E.
1996 Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 1
1996 Area 51
1996 Mortal Kombat Trilogy
1996 NHL Open Ice
1996 Robotron X
1997 Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2
1997 Maximum Force

ŽYMIAUSI MIDWAY ARKADŲ ŽAIDIMAI:

1997 Micro Machines V3
1997 Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero
1997 NBA Fastbreak '98
1997 NBA HangTime
1997 Rampage World Tour
1997 WarGods
1998 Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
1998 Assault: Retribution
1998 Bio F.R.E.A.K.S.
1998 Gex: Enter the Gecko
1998 Mortal Kombat 4
1998 NFL Blitz
1998 Rampage 2: Universal Tour
1998 San Francisco Rush Extreme Racing
1999 Arcade Party Pak
1999 NBA Showtime: NBA on NBC
1999 NFL Blitz 2000
1999 Ready2 Rumble Boxing
2000 Destruction Derby Raw
2000 Gauntlet Legends
2000 Hydro Thunder
2000 Jackie Chan Stuntmaster
2000 Kurt Warner's Arena Football Unleashed
2000 Mortal Kombat Special Forces
2000 Muppet Monster Adventure
2000 Muppet RaceMania
2000 Rampage Through Time
2000 Ready2 Rumble Boxing: Round 2
2000 Team Buddies
2001 NBA Hoopz

PlayStation 2:
2000 Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
2001 Arctic Thunder
2001 C.A.R.T. Fury: Championship Racing
2001 Gauntlet: Dark Legacy
2001 NBA Hoopz
2001 Shadow Hearts
2001 SpyHunter
2002 Defender
2002 Dr. Muto
2002 FireBlade
2002 Haven: Call of the King
2002 Legion: The Legend of Excalibur
2002 Mortal Kombat: Deadly Alliance
2002 NFL Blitz 20-02
2003 Freaky Flyers
2003 Midway Arcade Treasures
2003 RoadKill
2003 SpyHunter2
2004 Midway Arcade Treasures 2
2004 Mortal Kombat: Deception
2004 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
2004 Shadow Hearts: Covenant
2004 The Suffering
2004 NBA Ballers

MIDWAY

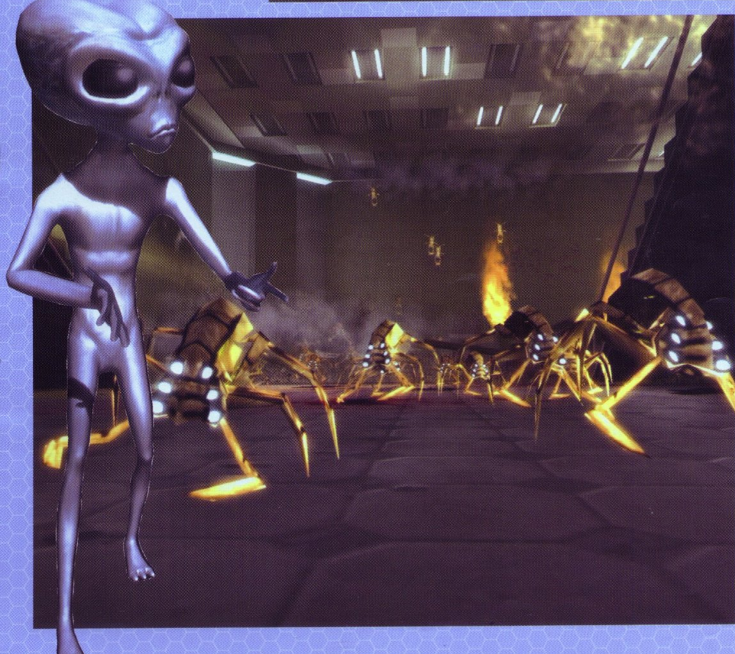
Šiuo metu Midway „prasukinėja" du naujus žaidimus. Jie ką tik išleisti JAV, o į mūsų rinką atkeliaus gegužės pabaigoje. Vienas jų yra seno fantastinio žaidimo perdirbinys, o kitas — labai kontraversiškas, TIK vyresniems žaidėjams skirtas darbas.

AREA 51

Apie klasikinį *Area 51* žaidimą, pasirodžiusį dar arkadose, galima kalbėti tik teigiamai. Tai buvo vienas iš geriausių „šviesos šautuvo" arkados žaidimų, pateikęs įdomią temą ir efektyvų šaudymo mechanizmą. Žaidimas buvo perdirbtas *PlayStation* konsolei, o dabar *Midway* jį paruošė šiai kartai.

Turbūt daugeliui besidomintiems NSO ir ateiviais teko girdėti terminą *Area 51*. Tai vietovė JAV, kurioje, pasak įvairių šaltinių, buvo nukritęs ateivių laivas, ir vyriausybė greitai pastatė slaptą laboratoriją, kurioje tyrinėjo ir iki šiol tyrinėja šį laivą, jame keliavusius ateivius bei kitus su šiuo reiškiniu susijusius dalykus. Žinoma, tai nėra oficialūs faktai, ir visi fanatikų bandymai įrodyti, kad ši laboratorija egzistuoja (filmukai su ateivių skrodimais „aplėkė" visus TV kanalus) baigėsi nesėkmingai. JAV vyriausybės teigimu, jokių laivų ir ateivių nebuvo, jokios slaptos teritorijos su laboratorijomis nėra.

Reikia tikėtis, kada nors sužinosime, kaip yra iš tiesų, o žaidime *Area 51* ši laboratorija, be abejo, egzistuoja, ir jūs esate vienas iš jos darbuotojų Etanas Koulas (tas pats veikėjas iš *Mission: Impossible*?). Kartu su komanda jums tenka reaguoti į pavojingą toksinį išsiveržimą *Area 51* teritorijoje. Kaip dažniausiai nutinka tokiais atvejais, komanda „neišlaiko" įtampos, ir jūs liekate vienas. Kad būtų dar linksmiau, jau pačioje pradžioje užsikrėsite mirtina ateivių bakterija, kuri netrukus sunaikins slaptą kompleksą ir išplis už jo ribų.



Žinoma, priešingai nei visi kiti, užkrėsti šiuo virusu, jūs nuo jo nemirštate — kitaip koks gi žaidimas be herojaus? Etanas gali kontroliuoti šios mirtinos bakterijos veiklą. Dar daugiau, jis išmoks ir ja pasinaudoti prieš pačius ateivius. Teisingai, žaidimas, kaip dabar madinga, leis balansuoti tarp dviejų formų — normalaus žmogaus ir ateivių savybių turinčio užkrėsto herojaus. Žaisdamas antrąja forma, galėsite naudotis visai kitais ginklais bei gydytis. Ateivių (kurie yra labai agresyvūs ir turi galingą ginkluotę) žudymą paįvairins užduotys ir galvosūkiai.

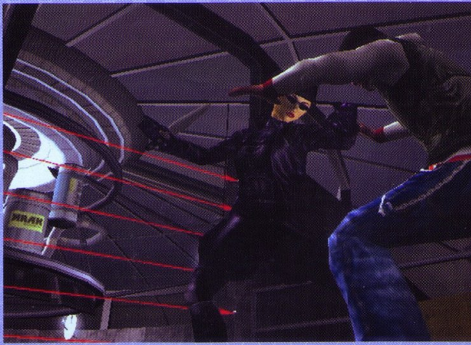
Kalbant apie audio–vizualią pusę, verta paminėti porą žvaigždžių, įgarsinusių herojus. Etanas kalbės visiems puikiai žinomo *X-Files* aktoriaus Deivido Duchovny balsu. O kraupų ateivio balsą įgarsins ekscentriškasis rokeris Marilyn Manson (puikus pasirinkimas, ar ne?). Žaidimo vaizdai ir aplinkos skries nuo tamsių ir baugių koridorių iki atvirų didelių teritorijų.

NARC

Jau skaitėte, kad apklausa Lietuvoje parodė, jog žaidimus žaidžia ne tik jauni žaidėjai, bet ir vyresni. Tai pakankamai naujas reiškinys, ir kol kas nėra ryškesnio atskyrimo ir supratimo, kurie žaidimai kokiai auditorijai skirti. Todėl priešingai nei vakaruose, tokio žaidimo kaip *NARC* pasirodymą vertiname labai atsargiai. Žinoma, negalime liepti jums užpildyti gimimo datos lentelės, kaip tai daroma interneto svetainėse (be to, argi tai padeda?), tačiau prašome, kad nesigilintų tie žaidėjai, kuriems šis žaidimas NĖRA ir NEBUS skirtas.

NARC pasakoja apie žiaurius ir kraštutinius dalykus: nusikalstamumą, parsidavusius policininkus ir narkotikų kultūrą. Žaidėjams teks dviejų tokių „įstatymų sergėtojų"— Markuso Hilo ir Džeko Forzenskio — vaidmuo. Hilas yra narkotikų padalinio (DEA) agentas, o Forzenskis — eilinis policininkas, turėjęs rimtų problemų dėl uždraustų medžiagų vartojimo. Herojai bando „įsifiltruoti ir nukenksminti" azijiečių narkotikų kartelį, kuris pradėjo gaminti ir platinti didžiulę priklausomybę sukeliančias naujas medžiagas. Narkotikas, pavadintas „Skystoji siela" tam tikram laikui suteikia vartotojams pavojingai sustiprintų savybių, bet už didžiulę kainą.

Būtent šią savybę kūrėjai ir pasistengė išnaudoti bei jai skirti didelį dėmesį žaidime. Nebūtų nieko naujo ir šokiruojančio, jei tik tektų kovoti su narkotikų prekeiviais — tai matėme daugybėje filmų ir netgi patys išbandėme žaidimuose. Tačiau čia herojams reikės patiems vartoti įvairių narkotikų, veikiančių kaip „galios stiprintojų" ir suteikiančių įvairių teigiamų ir neigiamų efektų. Nuo vadinamų „lengvųjų" iki pačios „Skystosios sielos",



narkotikai persekios viso žaidimo metu.

NARC pasaulis bus atviras. Naudodamas *State of Emergency* primenantį variklį žaidimas „įmes" žaidėjus į pačią gatvės sumaištį. Bus galima bendrauti su neutraliais piliečiais, atsitiktiniais draugais ir galybe potencialių priešų. Viskas priklausys nuo to, kaip žaidėjas prisistatys, ir kokias „medžiagas" naudos. Nenorime plėstis ir pateikti smulkesnių detalių, tačiau kūrėjai kiekvienai „medžiagai" paruošė atitinkamų vaizdinių ir veiksmo efektų bei neigiamų padarinių herojams. Tai taip pat įtakos ir „gero policininko–blogo policininko" matuoklį, kuris neleis nusiristi iki dugno, nes herojams bus pasiūlytos žemesnės pareigos ir jie nebegalės priartėti prie siužetinių misijų, kol reitingas neatsistatys. Žaidimas turės ir kitų aplinkos mechanizmų, kurie vienaip ar kitaip įtakos pasirinkima, tačiau kūrėjai tikina palikę pakankamai laisvės pačiam žaidėjui rinktis — „švaraus" ar „juodo" — policininko kelią.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Neseniai vykusiame *Midway* spaudos renginyje kompanija atskleidė daugiau detalių apie būsimąjį žiaurios ir populiarios serijos *Mortal Kombat* žaidimą. Jei kūrėjams *Paradox* pavyks „nušlifuoti" esminę muštynių mechaniką, *Shaolin Monks*, rodos, turės nemažai nostalgiškų savybių.

Jau iš pirmųjų žaidimo paveikslėlių buvo galima pamatyti, kad *Shaolin Monks* naudoja tas pačias kovų aplinkas kaip ir *Mortal Kombat II*, daugelio nuomone, geriausia — *MK* dalis. Filmukai ir bendrovės pranešimai tai tik patvirtino. *Shaolin Monks* veiksmas vyksta tuo pačiu metu kaip ir MKII, o jų siužetai supinti. Žaidėjams teks dviejų vienuolių *Liu Kang* ir *Kung Lao*, įtrauktų į *Shao Kahn*'o valdomą *Outerworld* pasaulį, vaidmuo. Taigi teks labai daug kautis su tamsiaisiais valdovo pakalikais. Tiesa, vienuoliai ne visada bus vieni — jiems kartais padės galingiausi gėrio kovotojai *Johnny Cage* ar *Raiden*.

Gerbėjus turėtų nudžiuginti tai, kad patvirtintas ir *co-op* dviejų žaidėjų režimas. Pati muštynių sistema bus labai panaši į tai, ką matėme ankstesnėse *MK* serijose, tiesa, ji bus pertvarkyta taip, kad tiktų kautis su daugeliu priešininkų, ne tik vienas prieš vieną. Judesius bus galima jungti į ilgiausius kombo, kuriuose su priešais, pasak kūrėjų, galėsite daryti, ką tik norite: mėtyti į orą, žongliruoti jais, trankyti į žemę, net pasidaryti iš jų skydus. Taip pat vienuolių duetas turės judesius, leisiančius naudotis aplinka, pavyzdžiui, užbėgti siena. Žinoma, pagrindiniai liks tikrieji, iš *MKII* eros paimti abiejų herojų judesiai, kuriuos žaidime bus galima tobulinti. Dviejų žaidėjų režimui taip pat ruošiami specialūs kombo judesiai, kuriuos žaidėjai turės atlikti sinchroniškai. Neapsieita ir be garsiųjų *fatality* judesių — jų kiekvienas vienuolis turės po dešimt.

Bandymų sukurti ne vien muštynėmis paremtą Mortal Kombat žaidimą jau buvo, ir jie, deja, nebuvo labai sėkmingi. Tikėkimės, *Paradox* sugebės išnaudoti geriausius šios serijos elementus ir sukurti efektingą veiksmo su galybe muštynių žaidimą.

L. A. RUSH

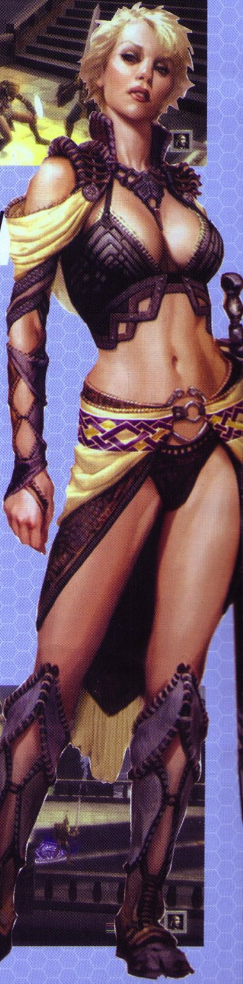
***Midway* jau senokai nepasiūlė gerų lenktynių. O pasižiūrėjus į kompanijos istoriją, išryškėja viena stipri serija — *San Francisco Rush*. *Rush* serijos žaidimai pasižymėjo beprotišku greičiu ir suktais kelio sutrumpinimais, dėl to ir tapo populiarūs tiek arkadose, tiek *PlayStation* ir *Nintendo 64* konsolėse. Šiemet *Midway* planuoja atgaivinti seriją dabartinei kartai.**

L. A. Rush, kaip nurodo pavadinimas, perkelia lenktynes į Los Andželą. Kūrėjai žada apie 50 skirtingų trasų, supainiotų po pietinę „angelų miesto" dalį. Daugumoje lenktynių kovosite su trimis oponentais ir dažniausiai teks tiesiog nulėkti iš taško A į tašką B, panaudoti galybę šuolių ir kelio sutrumpinimų. Tačiau lenktyniavimas nėra vienintelis dalykas, vykstantis mieste.

Nors „įsukti" padoraus siužeto į gryną lenktynių žaidimą iki šiol beveik niekam nepavykdavo, *Midway* ėmėsi daryti ir tai. Atrodo, siužetas bus kur kas svarbesnis ir reikšmingesnis nei įprasti animacijos intarpai tarp lenktynių. Šį kartą lakstydamas po gatves turėsite aiškų tikslą — atgauti 30 automobilių, kuriuos iš jūsų atėmė visokios padugnės. Taip, žaidimas bus labiau orientuotas į misijas, kur reikės ne tik aplenkti oponentus, bet kartais sudaužyti jų automobilius ar sugriauti įvairius objektus. Visus šiuos darbelius stebės ir atitinkamai reaguos policija.

Žaidimas naudos licencijuotus automobilius. Ir nuostabiausia tai, kad, atrodo, jiems ruošiamas visai rimtas apgadinimų modelis! Galėsime pasivažinėti ir daužyti tokių gamintojų automobilius: *Chevrolet*, *Cadillac*, *Mitsubishi*, *Nissan* ir kitus. Žaidime bus ir apie dvidešimt koncepcinių automobilių. Ir dar bus galima „atrakinti" keturias originalaus *San Francisco Rush* žaidimo mašinas, žinoma, patobulintas iki reikiamo lygio. Bus ir madingasis tiuningas, kuriame vienu ar kitu būdu „vaidensis" vyrukai iš *MTV* laidos *Pimp My Ride*. Be to, Midway tikino, kad sutiksime dar ne vieną įžymybę.

GAUNTLET: SEVEN SORROWS



Midway ruošiasi atgaivinti ir dar vieną savo arkadų klasiką — *Gauntlet* seriją. Naujajam žaidimui daug vilties teikia tai, jog kūrybinės grupės priešakyje stovi vienas iš *Doom* ir *Quake* kūrėjų Džonas Romero, o žaidimas „įsuktas" į *fantasy hack'n slash* stilių.

Nors Gauntlet: Seven Sorrows ir skirsis nuo savo pirmtakų, žaidimas pateiks nemažai serijai būdingų idėjų. *Gauntlet* kaip ir seniau akcentuoja action/RPG mišinį, kuriame daugiau dėmesio skiriama veiksmui. Žaidimas turės ir tipiškas pagrindinių veikėjų klases: valkyriją, elfą, burtininką ir karį. Be to, *Seven Sorrows* vienu metu co-op režime bus galima žaisti net keturiese.

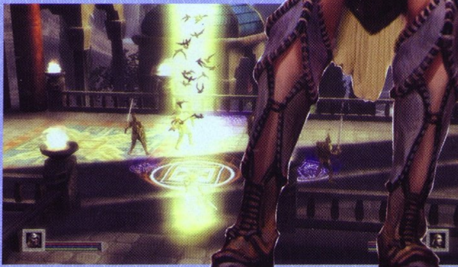
„*Gauntlet* pirmiausia yra veiksmo žaidimas, tačiau jame yra lengva RPG sistema, palaikanti veiksmą", — kalba vyriausiasis žaidimo dizaineris Džošas Savieras. „To dalis — daiktų ir inventoriaus sistema. Kiekvienas veikėjas gali specializuotis su vienu ginklo stiliumi bei išmokti du papildomus stilius. Tai yra labai svarbu, nes kai kuriose vietovėse bus būtina persijungti ginklus, kad efektyviai įveiktumėte priešus."

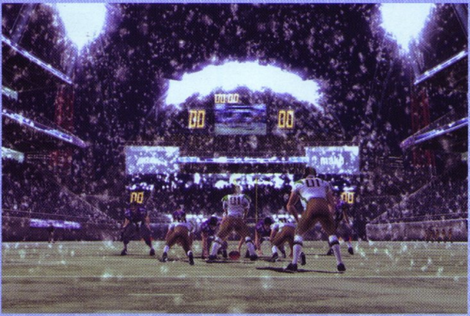
Gauntlet istorijos režime vienas ar du žaidėjai galės keliauti ir vykdyti *kvestą* su daugybe animacijos intarpų bei giliu siužetu. Kitame režime galės veikti komanda daugiausiai iš keturių žaidėjų. Čia nebus istorijos pasakojimo ir siužetinių intarpų, stabdančių greitį. Žaidimo tempo nestabdys ir skirtingų žaidėjų pomėgiai „knaisiotis" po meniu. Pavyzdžiui, kol komandos draugas užsiėmęs daiktų aprašymų skaitinėjimu ir dėliojimu, niekas aplink nesustoja, žaidimo veiksmas tęsiasi toliau.

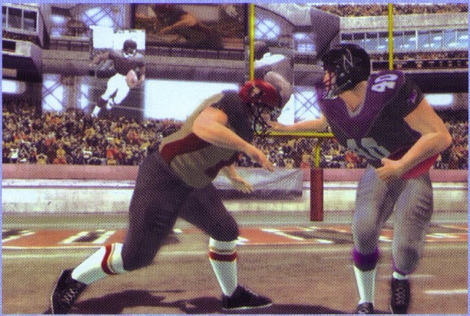
Seven Sorrows, be abejo, žada adaptuoti klasikinį „mygtukų maigymo" valdymą moderniems žaidėjams. Kova žaidime nebus sudėtinga, tačiau keletas specialių savybių, padėsiančių taktiškiau kovoti, tikrai bus, pavyzdžiui, teleportacija, galimybė atlikti kombinuotas atakas keliese ir panašiai.

Taip pat nauja yra sveikatos stiprinimo sistema. Dabar nereikės rankioti įvairiose vietose išmėtytų sveikatos stiprinimo elementų, juos uždirbsite nukaudami priešus. „Tiesiog atsikratėme sveikatos buteliukų," — kalba kūrybos direktorius Džonas Romero. „Nenorėjome, kad kautynės taptų sveikatos buteliukų gėrimo varžybomis, kur vieną po kito ryjate buteliukus, kol tampate nepažeidžiami. Čia, užmušus priešą, jis išleis energiją, o jūs paspaudę specialų mygtuką įsiurbsite šią šalia esančią galią. Tai bus labai pravartu žaidžiant keliese *on-line*, nes taip galėsite padėti kitiems žaidėjams, kai jiems reikės sveikatos".

Gauntlet: Seven Sorrows žada pasirodyti rudenį.



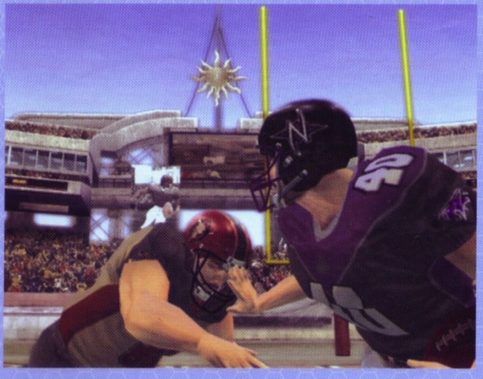




BLITZ: THE LEAGUE

Midway kompanijai, rodos, nė motais, kad *NFL* (nacionalinė amerikiečių futbolo) lyga pardavė oficialias teises vieninteliam leidėjui *Electronic Arts*. Kompanija nusprendė paeksperimentuoti su savo *NFL Blitz* serija. Išmetus *NFL* lygos raides iš pavadinimo, atsiranda daugiau laisvės. Laisvės politiniams nesutarimams už aikštelės ribų, peraugantiems į šiurkštumą ir žiaurumą, pasilinksminimams po pergalių.

Nors mūsų šalyje šis sportas nėra populiarus ir vertinamas įvairiai, negalima paneigti jo išskirtinumo ir, svarbiausia, efektyvaus adaptavimo žaidimams. Tačiau pati lyga labai griežtai žiūri į jos licencijuotus žaidimus bei kitus panaudojimus, vetuoja bet kokius kontraversiškus nukrypimus nuo taisyklių. Užsienio apžvalgininkai jau spėjo pakrikštyti šią lygą „*No Fun League*". Tad galima sakyti, Midway pasisekė, kad turėdami populiarią klasikinę futbolo seriją dabar su ja gali daryti ką tik nori.



„Pasileidusi nuo grandinės" kompanija žada paruošti ekstremalaus futbolo žaidimą bei „prikišti" į jį įvairių futbolo aikštelę supančių, paprastiems žiūrovams nematomų, reiškinių: nesąžininga klubų politika, žiaurumo prasiveržimai už žaidimo ribų, neleistinų stimuliatorių ir net narkotinių medžiagų vartojimas. Žodžiu, visos temos, kurių *NFL* bijo kaip velnias kryžiaus ir nenori turėti su jomis nieko bendro.

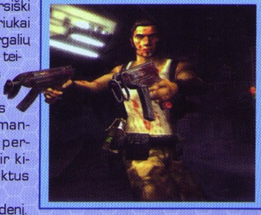
„Nebepririšti prie *NFL* licencijos neturėsime jokių lygos apribojimų dėl turinio, ir žaidėjai pagaliau galės išbandyti tai, kas iš tiesų padaro futbolo video žaidimą smagų: kontraversiški įvykiai ne aikštelėje, nešvarūs triukai pačiame žaidime, smagūs pergalių šventimai ir panašūs dalykai," — teigia *Midway* marketingo vadovas Styvas Alison.

Blitz: The League žaidėjams teks pasiimti vieną futbolo komandą ir pakeisti jos struktūrą, perstumdyti ir pakeisti žaidėjus ir kitus darbuotojus, vesti savo piktus ir „kietus" žaidėjus į pergalę.

Blitz: The League pasirodys rudenį.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Antrajame šių metų VA numeryje pristatėme vieno įdomiausių praėjusių metų debiutų tęsinį, tad dabar nesiplėsime. Tiesiog norime priminti, jog neblogai išgąsdinęs žaidimas žada ir antrą kartą išnaudoti sėkmingą „žmogaus–monstro" balanso formulę ir įmesti mus į dar kraupesnių mutantų bei stipresnių vidinių vaizdinių sūkurį. Žaidimas žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.



DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING
VIENAS IŠ JŲ...

■ **Kūrėjas:** Capcom | **Leidėjas:** Capcom | **Data:** 2005-03-24 | **Žanras:** veiksmo

Kadaise neskirstydavome žaidimų į žanrus, neminėdavome garsiai jų sutrumpinimų, nelaikydavome savęs virtuozais, tiesiog žaidėme. Tai buvo savotiškas pažinimas ir atradimas, savotiškas persikėlimas į gražiausius žmonių sugalvotus pasaulius... Magiškas dangus, beribės džiunglės, žmonės, vanduo, visata, vaizduotė — visa tai sutilpdavo į mažą „dėžutę". Niekas neteršė savo žaidimo kodais, niekas neprašė pagalbos. Visi norėjo tai patirti patys, išmėginti virtualaus skrydžio pojūtį, atrasti naujas žemes, padėti kitiems. Ir niekam tada nerūpėjo komercija, visi stengėsi neatsilikti nuo didžiosios revoliucijos, o mes — tapti jos dalimi.

DANTE

Sugrįžtu ten, iš kur buvau išėjęs. Regis, trejetas metų spėjo prabėgti nuo tada, kai pirmą kartą pamačiau subrandintą, pabaigtą ir pribloškiantį *Devil May Cry* (toliau tiesiog DMC) projektą. Nežinau, kas tada galėjo įkvėpti kūrybingus *Capcom* žmones ryžtis tokiam ambicingam, bet kartu ir originaliam projektui, bet faktas, kad jiems pavyko geriau, negu kas nors galėjo tikėtis. Maža to, kartu su *DMC* gimė ir *Onimusha*, nemažiau sėkmingas žaidimas, pavergęs tūkstančių žaidėjų širdis. Turiu pripažinti, kad *Capcom* visada žinojo ką daro, ir jos darbais niekada nesiskundžiau. Nesvarbu, ar tai buvo SNES konsolė, ar PS2 — rezultatas stulbinantis. Kiek žaidimų jau spėjau sužaisti ir kiek kartų nejučia ištardavau: „Primena *Onimusha*, primena *DMC*", tačiau TIK primena. Niekas dar nesugebėjo pakelti *action* kartelės į aukštesnį lygį — tik *Capcom*. Ilgainiui susidaro įspūdis, kad žaidimų rinkoje vien *Capcom* sukuria ir vėliau sulaužo veiksmo žaidimų ribas pakeisdama jas naujomis. Bet aš pasistengsiu kalbėti konkrečiau — dar kartą apie geriausią.

PRIEŠISTORĖ

Kaip jau turbūt visi gerai žinote, pirmoji DMC dalis sukėlė tikrą ažiotažą. Tai buvo naujas ir dar nematytas *Capcom* stilius, turėjęs pakeisti, bet nepakeitęs *Resident Evil 4*. Jis davė pradžią naujoms frančizėms, kurios patiko beveik visiems. Bet nuo tada *Onimusha* ir *DMC* keliai išsiskyrė. *Onimusha* patraukė aukštyn kylančiu šlovės keliu, o štai antroji *DMC* dalis, sutalpinta net į 2 *DVD* diskus (prisiminkime, tada tai buvo šiokia tokia prabanga), patyrė fiasko. Apžvalgininkai ir gerbėjai ėmė skųstis dėl nepaprasto žaidimo trukmės ir lengvumo kontrasto. Du DVD diskai tada buvo prabanga, o kad juose talpinamas žaidimas pasibaigtų po keleto dienų — nedovanotina. Atrodytų, čia *Capcom* galėtų ir pabaigti savo žygį. Kai turi išeiti, reikia išeiti, bet...

ATSIDAVIMAS

...Bet Capcom nepasidavė. Ji žinojo, kad ir aršiausias kritikas

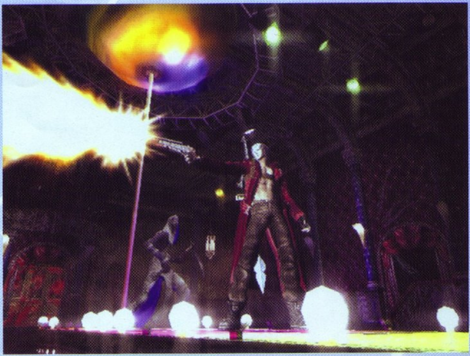
giliai širdyje tikisi dar bent vieno tęsinio, tik pabaigto ir gero, kokio laukė po pirmosios dalies. Ir nuo tada prasidėjo nauja istorija, kuri vėliau įtakojo visų pasaulio gerbėjų laukimą ir nerimą. *Capcom* nusprendė viską pradėti iš naujo ir atsuko laiką atgal, visai kaip ir *Konami*, savo *MGS 3* žaidime. Hm, galbūt taip *Capcom* norėjo sukurti trilogiją, o gal tiesiog — gerą žaidimą.

ŠEIMOS REIKALAI

Atskaitos taškas jau yra, dabar reikia pradėti plėtoti siužetą ir nuosekliai dėstyti savo mintis, o jų buvo tikrai į valias. Dar nuo koncepcinių piešinių kūrėjai brandino savo kūrinį, kol galiausiai ambicijos nugalėjo, ir buvo pradėtas rimtas darbas. Šiuo atveju — tai nauja užduotis nenumaldomam demonų žudikui *Dante'i* — tiek dvasinė, tiek fizinė. Čia mes matome dar jauną ir lengvabūdišką herojų, kuriam nerūpi nei pagarba, nei mandagumas. O jų ir neprireiks, nes praktiškai vienintelė žaidimo kalba — ginklų. Originalu ir nematyta, kad pagrindinis jūsų priešas bus herojaus brolis — Vergilas. O kad nebūtų liūdna, jam talkins Arkhamas ir tuzinas stipriausių monstrų iš visų pasaulių. Taip, idėja yra, bet jai kažko trūksta. Gal romantikos? *Capcom* į šį atšiaurų ir šaltą pasaulį „įpaišė" ir užsispyrusią merginą, kuri dėl savo žmogiškumo niekaip negali rasti sau vietos beprasmiškoje ir nesibaigiančioje dvikovoje su demonais. Keturių pagrindinių personažų kūrėjams nepakako, todėl intrigai pasaldinti jie pridėjo ir grubų bei niekšingą juokdarį Jesterį, kuris tariasi gerai žinąs kiekvieną *Temen-Ni-Gru* paslaptį...

VIDINIS PASAULIS

Vergilas, padedamas Arkhamo, planuoja sunaikinti savo (beje, ir *Dante's*) tėvo Spardos užkeikimą ir vėl atidaryti vartus tarp žmonių ir demonų pasaulių. Iš tiesų jam visai neblogai seksis, tik atkaklusis brolis nuolatos lips ant kulnų, o atsakingas už jo veiksmus turėsite būti jūs, todėl nenustebkite, kad sudėtingumo lygis kartais netikėtai šoktels į viršų — *DMC 3* pasaulis nenuspėjamas. Čia privalu supažindinti jus su kiekvienu žaidimo veikėju. Pirmasis ir pagrindinis yra Dante. Šioje dalyje jis, kaip jau minėjau, bus labai jaunas ir lengvabūdis. Jo nejaudins aplinkinių bėdos, o elgesys bus labai laisvas. Dante tikrai nesibrangins ir negailės „gražiausių" savo žodžių lygių bosams, kas juos tik dar labiau papiktins. Tuo tarpu Vergilas bus arogantiškas ir išdidus, kartu pernelyg savimi pasitikintis. Abu broliai dvyniai bus ir skirtingi, ir panašūs. Jie tartum vienas kito idealo atspindžiai. Tuo tarpu kitas duetas — Arkhamas ir Ledi (mįslinga, bevardė moteriškosios giminės atstovė) — tarpusavio santykius aiškinsis žemiškais metodais... Kas sieja visus šiuos žmones ir kas tas Jesteris, sužinosite patys. Šis *Capcom* kūrinys yra pernelyg dinamiškas ir nuostabus, kad jį galima būtų nupasakoti ar atskleisti vien žodžiais.

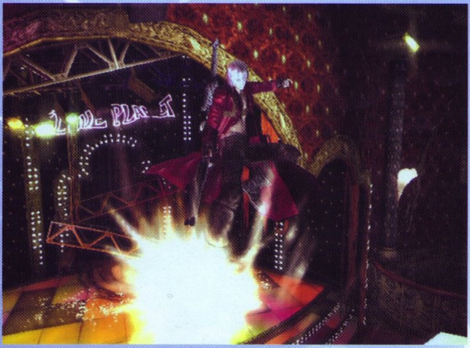


KARAS TARP DEMONŲ

Mhm... Siužetas ir mintis yra, pagrindiniai veikėjai yra. Ko gi dar trūksta geram *action* žaidimui? Teisingai, priešų! *Capcom* pasirūpino, kad jų Arkhamas ir Vergilas negailėtų. Čia kaip matant jus užplūs visokie monstrai, demonai ir kitokia bjaurastis, kurią „padėti į vietą" turėsite patys. Viso žaidime esančio blogio tikrai daug: čia bus ir giltinę primenančių šmėklų, ir skraidančių demonų, net užkeiktų šachmatų figūrų. Visi priešai bus įdomūs ir gudrūs. Kiekvienas mokės keletą būdų, kaip jus nudanginti į kitą pasaulį, todėl turėsite būti ypatingai budrūs, nes niekada nežinosite, kiek ir kokių priešų jūsų lauks už kiekvieno *Temen-Ni-Gru* bokšto kampo.

ŽEMIŠKIEJI PRIVALUMAI

Dante nepamiršo ir savo žemiškosios prigimties, todėl dalį jo arsenalo sudarys šaunamieji ginklai. Pirmieji du, jau turbūt visiems žinomi, yra *Ebony & Ivory*. Tai du galingi pistoletai, kurių (kaip ir visų kitų ginklų) kulkos nesibaigs, bet tai tik į naudą. Kartais tik šie pistoletai padės išsisukti iš keblios padėties, kuri ne kartą jus užklups bežaidžiant *DMC 3*. Antrasis ginklas būtų *Shotgun*. Taip... Be Shotgun'o jau nebeapsieina ne tik *FPS* žaidimų kūrėjai, bet ir *action*. Šis ginklas jau tampa tradiciniu. Taip pat kūrėjai pridėjo ir nematytą Artemis. Tai neaišku iš kur *DMC* pasaulyje atsiradęs futuristinis ginklas, galintis šaudyti galingus violetinius lazerius. Taipogi Artemis dėka galėsite sukaupti kiek didesnį energijos kamuolį, kuris išblaškys priešus po visą ekraną, tačiau tikrai abejoju, ar jie leis jums tai padaryti. Tiesą sakant, bežaidžiant atrodydavo, kad šis „science fiction" primenantis ginklas tikrai čia nedera, tačiau man jis ir netrukdė.

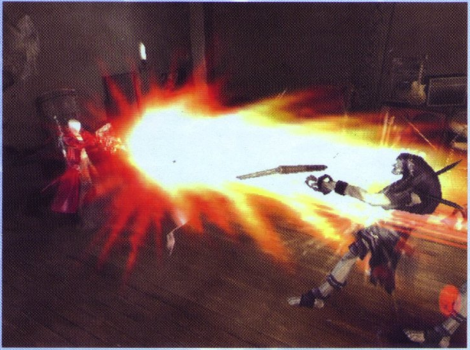


Agni & Ruda. Tai du kalbantys kardai, valdantys vandens ir ugnies stichijas. Dante juos meistriškai kombinuos ir valdys abiem rankomis, o jo judesius lydės ugnies ir vandens efektai, kurie gražiai atrodo juodų šešėlių ir kibirkščių fone. *Agni & Ruda* yra tikrai efektyvus ginklas prieš įvairius monstrus. Jo smūgiai galingi, tačiau pernelyg lėti kalbant apie tolimesnių misijų priešus. Tačiau jo pakeisti atskuba niekur dar nematytas *Nevan*. Turiu pripažinti, kad būtent šis ginklas manęs visai nesužavėjo. Gerai įvaldžius jį, tapsite sunkiai pažeidžiamas, tačiau jis labai nepatogus. Šiuo ginklu galėsite valdyti šikšnosparnius ir elektros iškrovą.

Priklausomai nuo kombinacijų ir atitinkamų atakų, jų žala skirsis, todėl ne visada atliksite norimą veiksmą, o ir žala ne visada bus tokia, kokią buvote numatę. Pats ginklas gana keistas — tai tiesiog violetinė roko gitara.

Paskutinysis ir pats galingiausias, bet ir lėčiausias ginklas yra *Beowulf*. Keista, bet jis labai priminė *DMC 1* matytą Ifrit. O dar keisčiau, kad Ifrit, bent jau man, buvo nepalyginamai geresnis už *Beowulf*. O gal čia tik saldūs prisiminimai? Žodžiu, kad ir kaip ten būtų, man atrodo, kad šį kartą demoniškųjų ginklų pasirinkimas nėra toks „blizgantis" kaip pirmojoje dalyje. Skirtingai nei šaunamieji ginklai, šie turės atskiras ir unikalias atakas, kurias turėsime nusipirkti. Vieni jų turės mažai, kiti kur kas daugiau.

Atsižvelgiant į tai, kad vienu metu galėsite nešiotis vos du šaunamuosius ginklus, Artemis vietą man žaidžiant užėmė kitas tikrai vertingas ginklas — *Spiral*. Tai savita, mums žinomo „snaiperio" ginklo, atmaina. Ne, jokio optinio taikiklio čia nerasite, tačiau ginklas tiesiog nepamainomas, kai reikia kautis su judriais ir greitai besidauginančiais „paukštdemoniais". Mano mėgstamiausias ginklas buvo *Kalina Ann*. Tai Ledi paskolintas galingas granatsvaidis, ant kurio išgraviruotas jos mamos vardas. Nors ir keista, šį ginklą galima panaudoti įvairiausiems tikslams. Kiekvieną iš šių ginklų galėsite tobulinti iki trečiojo lygio. Žinoma, tai kainuos nemažai raudonųjų *orb'ų*, tačiau gerai žaidžiant jų nestigs. Kuo didesnis bus ginklo lygis, tuo didesnė bus šaunamoji galia ir greitis.



DEMONIŠKIEJI PRIVALUMAI

Neliko užmiršti ir demoniškieji ginklai, dar žinomi kaip „*devil arms*". Pirmasis, daug kartų matytas — *Rebellion*. Juo naudojomės ir *DMC 1* dalyje prieš gaudami Alastor'ą. *Rebellion* — paprasčiausias kardas, neturintis jokių specialių galių, tačiau jis lengvas ir Dante'i patogu su juo kautis. Dėl lengvumo su juo galima atlikti įvairiausius judesius, po kurių nebeliks nei vieno gyvo.

Bėda tik ta, kad ilgainiui jo smūgiai pasidarys juokingai silpni, o priešams juos atlaikyti bus vieni juokai. Bet neverta nerimauti, nes toliau *Capcom* mums siūlo naujų demoniškų ginklų, tarp kurių yra ir naujasis trigubas *nunčiaku*. Skamba gal ir kvailai, tačiau pamačius, ką herojus su juo išdarinės priešų erdvėje, visos abejonės kaipmat išnyks.

Įdomu ir tai, kad beveik kiekvienas ginklas asocijuosis su lygių bosais (apie juos šiek tiek vėliau). Pavyzdžiui, nukovus trečiajame lygyje sutiktą trigalvį šunį, jūs gausite minėtąjį *nunčiaku* — *Cerberus*. Toliau — vienas iš patraukliausių ginklų —

KILL WITH STYLE

Labai svarbus ir naudingas žaidimo aspektas yra jo stiliai. Iš viso jų čia bus šeši. Keturis gausite iškart, o likusius du atrakinsite žaidimo eigoje. Pirmasis ir smagiausias yra *Trickster*. Juo galėsite atlikti įvairiausius triukus. Bus ir bėgiojimas sienomis, ir greitas judėjimas. Šis stilius padės jums išvengti priešų atakų, tačiau pats stilius labiau pramoginis. Antrasis būtų *Swordmaster*. Šis stilius padės atskleisti visas demoniškųjų ginklų galias. Be tų, kurias jūs nusipirksite kiekvienam ginklui

atskirai, šis stilius pridės naujų, tad jei labai mėgstate savo kardus, jis jums tikrai pravers. Trečiasis, vienas iš mano mėgstamiausių, yra *Gunslinger*. Šio stiliaus dėka jums bus prieinamos visos šaunamųjų ginklų kombinacijos. Panašių galėjome matyti *DMC 2* dalyje. Taipogi *Gunslinger* atrakins naujas funkcijas kitiems ginklams, pavyzdžiui *Kalina Ann*. Pats stilius kartais netgi labai praverčia, tik reikia mokėti jį panaudoti. Ketvirtasis — *Royalguard*. Na, jį perprasti gana painu, tačiau jo privalumai viso žaidimo metu yra tikrai naudingi ir gali būti pritaikomi įvairiausiose situacijose. Jei nesisaugosite, gyvybes *DMC 3* pasaulyje prarasite labai greitai, todėl čia būtina arba mikliai judėti, arba gerai gintis.

O dabar — vienas iš smagesnių stilių — *Quicksilver*. Neabejotinai *Matricos* gerbėjams patiksiantis būdas, nes žaidžiant galėsite sukelti *Time Lag*. Įdomus pavadinimas, o vaizdas tą akimirką ekrane būna dar įdomesnis. Tik įsivaizduokite, paspaudus vienintelį mygtuką, viskas aplink akimirksniu praras spalvas, nublanks, o visi priešai sustings... Tuo tarpu jūs įgausite neregėto greičio ir nors trumpą laiką galėsite pradėti gražiausias kombo atakas, už kurias vėliau jums bus tikrai gausiai atlyginta. Paskutinis stilius yra *Doppelanger*. Jį gausite vos ne pačioje pabaigoje, tačiau gailėtis neturėtumėte. Aktyvavus šį stilių, galėsite išsikviesti savo šešėlį. Jis atrodys visai kaip jūs ir atakas atliks identiškai. Nežinau, ar jis jums bus naudingas, tačiau pažaisti už du iš karto pakankamai smagu. Kaip ir šaunamųjų ginklų, kiekvieno stiliaus lygį galėsite kelti. Kuo aukštesnis lygis, tuo daugiau privalumų ir galimybių kiekvienas stilius jums pasiūlys. Bet neribojamos galimybės bus tik pirmųjų keturių stilių — likusių dviejų naudojimas eikvos jūsų demono galias, apie tai — visai netrukus.

PARALELĖ

Kaip ir pirmojoje dalyje, Dante negalės verstis į demoną pirmosiose misijose, tačiau po pirmosios kovos su Vergilu jūs tą galimybę atrakinsite. Tiesą sakant, nėra ta demono forma tokia įspūdinga. Šioks toks pirmosios ir antrosios dalies mišinys. Man labiausiai patiko pirmosios dalies demono efektai, kur nieko konkretaus nesimatė, tik juodas nykus šešėlis... Čia Dante visiškai transformuosis, tik labai ribotam laikui. Vėliau galėsite rinkdami tam tikrus daiktus jį pasiilginti, tačiau tai neprivalu. Pasivertę demonu, galėsite kur kas greičiau judėti ir atlikinėti įvairiausius smūgius, o tuo tarpu jūsų gyvybės po truputį regeneruos. Galbūt šis Dante's gabumas nėra toks naudingas, tačiau tikrai stilingas ir unikalus. Turiu pripažinti, kad kol kas dar niekam nepavyko action žaidime atrasti tokios tinkamos paralelės tarp žmogaus ir demono.

KOVA DĖL REITINGO

Turbūt niekam nėra paslaptis, kad *Capcom* žaidimuose dažnai gaunami reitingai už įvykdytą misiją. Ne išimtis ir *DMC 3*. Viso žaidimo metu bus skaičiuojamas laikas, akylai stebima, kaip gerai jūs atliekate kombinacijas, smūgius, kiek daiktų panaudojote ar kiek žalos patyrėte. Kiekvienas aspektas bus įvertintas atskira raide, kurios vėliau bus sumuojamos ir išvedamas vidurkis. Maža to, šie įvertinimai niekur nedings ir pabaigus žaidimą ramiausiai puikuosis *Total Ranking* skiltyje. Čia galėsite peržiūrėti kiekvieno įveikto lygio įvertinimą ir bandyti jį patobulinti. Tie įvertinimai praktiškai nieko nelemia, nebent tai, kad su didesniu įvertinimu gausite daugiau *orb*'ų. Asmeniniai įvertinimai (bent jau man) — daugiau pačiam pasižiūrėti. Aukščiausias balas yra raidė „S", bet už visą lygį ją gauti labai sudėtinga. Taip pat neblogas ir gana aukštas

įvertinimas yra „A". Toliau: B, C, D, E ir F. Bet tikrai nemanau, ar gauti F įmanoma. Blogiausiu atveju galite gauti C ar D, o kaip gauti dar žemesnius įvertinimus — neįsivaizduoju.

IN-GAME

Prieš pat misiją jums bus dar kartą leista aplankyti *Style, Equip, Item, Action, Guns* skiltis ir dar kartą viską pakoreguoti savo nuožiūra. Pačios misijos kartais būna ilgokos ir šiokių tokių korektūrų norisi žaidžiant. Būtent dėl šitos priežasties kūrėjai patogiausiose vietose pristatė auksinių tviskančių statulų, kurias aktyvavę būsite nukeltas į tam tikrą meniu. Jame — savos taisyklės ir sąlygos. Viskas būtų puiku, tik menkiausias sveikatos papildymas po kiekvieno pirkimo kainuos vis brangiau. Iš viso *Items* parduotuvėje jums bus pasiūlyti septyni daiktai: *Vital Star S arba Vital Star L bus*, ko gero, dažniausi jūsų pirkiniai. Na, bent jau žaidžiant pirmą kartą, tai tikrai. Jų galėsite talpinti po trisdešimt vienetų, o, pavyzdžiui,

Yellow Orb galėsite surasti net iki 99 vienetų. Dar bus specialūs Blue Orb. Surinkus keturis tokius, jūsų gyvybių matuoklis šiek tiek padidės. *Blue Orb* gausite ir sėkmingai įvykdę slaptąsias misijas, o kartais jų galėsite rasti tamsiausiuose *Temen-Ni-Gru* bokšto kampeliuose. Tuo tarpu *Purple Orb* padidins jūsų buvimo demonu laiką, o *Holy Water*, arba šventintas vanduo, pravers norint sunaikinti visus ekrane matomus priešus. Atitinkamai jo kaina taip pat bus labai didelė. Nupirktus arba surastus daiktus galėsite naudoti bet kuriuo misijos metu, tačiau atminkite, kad tai įtakos ir jos įvertinimą.

DĖL KO JĮ VADINA SUDĖTINGU...

Dabar trumpai apie tai, kodėl Amerikos žurnalai ir kritikai, forumai ir įvairūs tinklalapiai teigia, kad *DMC 3* yra *hardcore*. Paaiškinimas būtų labai paprastas — lygių bosai. Pirmą kartą nustebau ir aš, nes šis *DMC 3* aspektas skiriasi nuo antrosios dalies. Žinoma, čia bosai nebus tokie sudėtingi, kokie būtų *DMC 1* pasaulyje žaidžiant kad ir *normal*, tačiau yra išimčių. Paskutinis *DMC 3* bosas yra taip gerai sukurtas,

kad turbūt niekam nepavyktų jo įveikti visiškai nepraradus sveikatos. Nors dėl kovų efektų *DMC 3* galbūt ir nusileistų keliems kitiems populiariausiems žanro žaidimams, tačiau kovų tikroviškumas, realumas, judesiai — neabejotinai aukščiausi. Tokių greitų, apgalvotų ir tikroviškų kovų nesu matęs apskritai dar nė viename žaidime. Bosų čia bus maždaug pusė tiek, kiek iš viso yra misijų — dvidešimt.

O jei atvirai, tai žaidimas nėra toks sudėtingas. Sužaidus pirmą kartą *easy* lygiu, be vargo sužaisite *normal*, *hard* ir likusius du sudėtingumo lygius. Aistringi *DMC* frančizės gerbėjai, su mielu noru žaidę pirmąją ir antrąją dalis, be vargo susipras ir *DMC 3* pasaulyje. Patys bosai bus labai saviti ir įdomūs. Nei vienas jų nestokos dirbtinio intelekto — visi judės ir kausis apgalvotai ir tiksliai, kaip ir turėtų būti. Taip *Capcom* savo kūriniu suteikia mums neregėtų galimybių, kurios patiks kiekvienam *action* gerbėjui. Iš labiau įsimintinesnių bosų norėčiau paminėti amžinos šviesos sergėtoją *Beowulf*. Turbūt šis bosas kol kas yra pats geriausias iš visų matytų. Taip pat gerą įspūdį paliko dvikova su *Agni & Ruda* arba mistinė kova su savimi pačiu. Laimei (o gal ir nelaimei), *Capcom* nesusilaikė ir sukūrė lygį, kuriame teks vėl susikauti su beveik visais bosais. Man tai buvo eilinė pramoga, o dar kartą išbandyti jėgas su patikusiais bosais niekada neatsisakyčiau.

SLAPTOSIOS MISIJOS

Kalbant apie visą žaidimo „gėrį", *Capcom* dar ir slaptąsias misijas skirtinguose lygiuose paslėpė. Iš viso slaptųjų misijų bus dvylika ir jos visos bus savaip įdomios ir sunkios. Kai kurias, aišku, galite įveikti iš pirmo karto, bet kitos pareikalaus kur kas daugiau įgūdžių. Turbūt įsimintiniausia buvo, kai reikėjo išsilaikyti dvidešimt sekundžių ore. Tiesiog privalu pajusti tą jausmą, kai stengiesi neatsilikti vikrumu nuo priešų ir, šokinėdamas nuo vieno prie kito, bandai įrodyti ne tiek priešams, kiek sau, ko esi vertas iš tikrųjų. Taip, žaidimas suteikia mums visko, dėl ko galėtume pakovoti. Už kiekvieną slaptą misiją gausite po *Blue Orb*, o jūsų progresą žymės auksinė žvaigždutė specialioje lentelėje.

ATMOSFERA

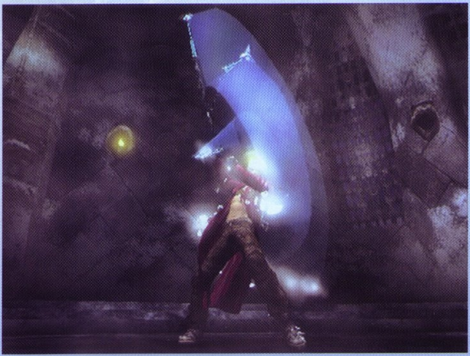
Kaip jau supratote, beveik visas veiksmas vyks Vergilo restauruotame *Temen-Ni-Gru* bokšte. Iš dalies tai primena slėpiningą *DMC 1* pilį, tačiau didybe ir galimybėmis *Temen-Ni-Gru* atsilieka. Kita vertus, šioje dalyje *Capcom* įnešė nemažai šviežio oro ir dabar grafika, kai kurie efektai, aplinkos atrodo kur kas geriau. Labai kokybiškai atrodo eilinis kirtis

kardu. Bet tai nėra esmė. Jau dabar drąsiai galėčiau įteikti *DMC 3* apdovanojimą už geriausią ir įspūdingiausiai atrodantį lygį. Būtent trečioji misija, nuo pradžios iki pabaigos sukurta kruopščiai ir kokybiškai, dar *Trial* versijos metu mane nepaprastai nustebino. Šitos misijos užtektų „nuversti" kai kuriuos geriausius *action* žaidimus. Ir apskritai viskas atrodo taip tikroviškai ir dailiai, kad *Capcom* netgi didžiąją dalį vaizdo intarpų sukūrė su paties žaidimo varikliu. O vaizdo intarpai tikrai atgaivina ir palieka gerą įspūdį, ypač po sunkios misijos. Perfrazuojant vieną amerikiečių apžvalgininką — „*DMC 3* vaizdo intarpai yra tinkamas atlygis už visą vargą misijų metu".

Kalbėdamas apie įgarsinimą, priekaištų tikrai neturiu. Pagrindinių veikėjų ir bosų dialogai tiesiog nuostabūs. Viskas atrodo taip didingai, kad net neberandi prie ko prikibti. Muzika, tiesą sakant, šiek tiek nuvylė. Kovų metu leidžiamas toks smarkus rokas, kad net atlikėjų žodžiai viršija kovų garsus ir efektus. Labiau būčiau norėjęs girdėti mistinę muziką arba, geriausiu atveju, techno ir „metalo" mišinį. Jis čia būtų tikęs geriausiai, nors ir prie sunkiojo roko pripranti galima.

VERDIKTAS

Baigus žaisti net kelintą kartą, susidaro įspūdis, kad *Capcom* kuria vis naujus action žaidimo standartus tam, kad vėliau juos vėl ir vėl sulaužytų. Tik neseniai dar žavėjausi *Onimusha 3*, o dabar jo vietą užima *DMC 3*. Ir, ko gero, tikrai ilgam. Dar dabar negaliu atsigauti nuo patirtų įspūdžių, ir joks tekstas ar recenzija, kad ir kokia išsami ji būtų, negali atskleisti visko, ką slepia *DMC 3* pasaulis. Viską reikia pamatyti ir pajusti patiems, nes žaidimas to vertas. Mano akimis, kol kas tai realiausias pretendentas į šių metų geriausią *action* žaidimą.



SIUŽETAS 95
Žaidime nieko netrūko — nei intrigų, nei dinamiškumo, nei veiksmo.

GARSAS/MUZIKA 91
Įgarsinimas nepakartojamas, o štai dėl muzikos kūrėjai galėjo ir ką nors originalesnio sugalvoti.

GRAFIKA 93
Kadrų seka greita, o grafika visiškai atitinka šių dienų standartus.

VALDYMAS 99
Šį kartą ne tik pultelis atidžiai klausė menkiausių mano nurodymų, bet ir kamera pakluso mano valiai!

IŠVADA
Duočiau 100, bet neabejoju - žinodami Capcom ambicijas ir galimybes, sulauksime dar ne vieno gero produkto, pralenksiančio netgi DMC 3.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS 97

Brothers in Arms: Road to Hill 30

AUTENTIKA IR TIKROVIŠKUMAS

■ **Kūrėjas:** Gearbox Software | **Leidėjas:** Ubisoft | **Data:** 2005-03-18 | **Žanras:** FPS

Sėkmingai kurti niekaip nuo populiarumo podiumo nenukeliaujančia Antrojo pasaulinio karo tematika, o dar ir su šaudykle, sutikite, uždavinys ne iš lengviausių. Net patys žanro pradininkai ir favoritai *EA* su *Medal of Honor* frančize nesugebėjo pasivyti savo ankstesnių pasiekimų, ką jau kalbėti apie konsolinę *Call of Duty* versiją. Dar viena „bėganti šaudyklė“ WW II tematika tikrai būtų pasmerkta žūti, ir *Ubisoft* tą puikiai žinojo. Tačiau jie taip pat žinojo, kad šią temą dar galima išnaudoti, šį pavasarį, kai pasaulis žymi 60-ąsias pergalės prieš nacizmą metines ir Antrojo pasaulinio karo pabaigą. Tad jie sukūrė tikrovišką Antrojo pasaulinio šaudyklę su tikra istorija ir tikrais herojais.

RYČKA

Pirmiausia sutarkime dėl terminologijų. Nenoriu sakyti, kad minėtoji Medal of Honor serija ir tas pats Call of Duty buvo netikroviški žaidimai. Mano manymu, juos aiškiau būtų vadinti autentiškais, puikiai perteikiančiais Antrojo pasaulinio karo aplinką ir nuotaiką iki pat smulkiausių detalių. Tačiau pačių herojų ir jų gebėjimo vieniems „iššluoti“ ištisas priešų armijas atviroje kovoje negalima vadinti tikrovišku. Būtent šią neištirtą ir nebandytą vietą ir pasistengė išnaudoti kūrėjai Gearbox. Tai išties rizikingas sprendimas, nes kad ir koks tikroviškas ir rimtas žaidimas būtų, jis turi būti įdomus ir įtraukiantis. Tokį balansą rasti, ko gero, labai sunku, kitaip juk jau seniau būtume turėję tokių pavyzdžių. Kūrėjai žinojo ir tai, kad negalima visko grįsti vien tikroviškumu ir tuo „neužsivėžino“, kad sudomintų ir įtrauktų mus į žaidimą, pateikė tikrą ir dramatišką istoriją.

1944 birželio 6 diena, gerai žinoma pavadinimu D-Day, į istoriją įėjo kaip viena svarbiausių

ir dramatiškiausių akimirkų, galutinai nulėmusių Antrojo pasaulinio karo baigtį. Beje, daugelis spėlioja, ką reiškia šis pavadinimas ir kodėl jis vartojamas. Yra keletas variantų, kurie galėtų tikti „D" raidei, pavyzdžiui „išsilaipinimas" (anglų k. „debarkation"), tačiau iš tiesų ji reiškia tiesiog „diena". Diena, kai numatoma pradėti karines operacijas. Kadangi ji gali kisti dėl įvairių nenumatytų priežasčių, operacijos ir yra planuojamos naudojant datas D-1 (prieš prasidedant operacijai), D+1 (po operacijos pradžios). Taigi mums teks išgyventi nuo D-Day iki D+6. Septynias be galo intensyvias ir dramatiškas dienas nuo desanto išlaipinimo už vokiečių fronto Normandijoje iki atomazgos veiksmo prie 30-osios kalvos. Desanto išlaipinimo tikslas — spausti vokiečius iš nugaros ir naikinti jų gynybos linijas, kol pagrindinės Sąjungininkų pajėgos atakuoja nuo kranto. Desanto išlaipinimas viduryje nakties vykstant intensyviai gynybinei ugniai — be galo sudėtingas uždavinys, ir tai tikrai galite pajusti savo kailiu. Dėl šio chaoso įvyksta daugelis neteisingų išmetimų ir kariai, pasimetę nuo savo būrių ir kompanijų, turi sugebėti susirasti vieni kitus ir susigrupuoti bendriems veiksmams.

Jums tenka Fox kompanijos seržanto Meto Beikerio vaidmuo. Nuo pat pirmų akimirkų herojus dvejoja dėl savęs ir atsakomybės už būrį. Po nepasisekusio nusileidimo Metui tenka ieškoti savo karių ir savo vadovybės, vieną po kito prisijungti karius ir judėti iš užnugario į vis pavojingesnius vokiečių įsitvirtinimus.

Beveik visos vietovės ir veiksmai žaidime yra sukurti pagal tikrus pasakojimus ir 502-ojo pulko išgyvenimus šių septynių dienų metu. Kiekviena užduotis, ar tai būtų tiesiog kelių vokiečių karių nukovimas, ar polių iš lauko pašalinimas, kad galėtų nusileisti sklandytuvai, ar mortyrų išsprogdinimas yra reikšmingos ir svarbios. Kaip ir galima tikėtis, pradžioje susiduriame su lengviau įgyvendinamomis užduotimis ir po truputį burdami komandą keliaujame sunkesnių (tiltų sprogdinimas ar ištisų miestų išvalymas) link. Visų šių veiksmų metu išgyvename ir paties herojaus dramą. Tai, galima sakyti, vidinė kova tarp nepasitikėjimo savimi ir nepakeliamo nerimo dėl kovos draugų, tarp ryžto tęsti kovą ir prisiimti atsakomybę už savo būrį. Šie vidiniai seržanto Beikerio išgyvenimai ir monologai gal ir nelabai „kabina". Atvirkščiai, žaidimo pradžioje netgi gali sunervinti — ko jis čia vis verkšlena, eitų sau vokiečių žudyt, ir baigta, kaip vyksta kitose šaudyklėse. Bet kiek pažaidus, šios emocijos tampa vis suprantamesnės ir nejučia kartu su herojumi bandai persilaužti ir įveikti vidinį nerimą. Tačiau dar įdomesni ir stulbinančiai perteikiantys šias karo akimirkas yra kiti herojai. Iš tiesų pajunti, kad tai tikri žmonės su savo istorijomis, išgyvenimais ir emocijomis. O svarbiausia, kad viskas dėliojasi iš, rodos, smulkių, nereikšmingų replikų ir pokalbių. Tokiais momentais išryškėja ir antroji žaidimo pavadinimo prasmė („arms" — ginklai arba rankos). To tikrai nebuvo jokioje kitoje šaudyklėje.

Kalbant apie pačią žaidimo mechaniką, viskas iš esmės tradiciška ir tipiška. Herojaus valdymas bei šaudymas yra patogus ir sklandžiai veikiantis. Tačiau ir čia galima pastebėti keletą smulkmenų. Pavyzdžiui, pagal nutylėjimą nerodomas taikymosi kryžiukas. Patarčiau jo ir nedėti — tai išties padidina realumo pojūtį, be to, vis tiek visuomet reikės šaudyti nuo peties taikantis pro ginklo taikiklį. Gaila, kad konsolinės versijoje nepalikta galimybė išjungti titrų, nors tai galima padaryti PC versijoje (bent jau aš niekaip neradau — gal nepastebėjau?). Be titrų ir be taikiklio jautiesi išties kaip dramatiškame kino filme, kur veiksmas vyksta ne tiesiai prieš, o aplink tave.

Krenta į akis ir herojaus gyvybės „matuoklis", kurio kaip ir nėra. Jokiais skaičiukais ir stulpeliais karo metu sveikatos niekas nematavo. Vienintelis indikatorius — kario silueto spalva, kuri gali būti trejopa: žalia, oranžinė ir raudona. Nors tai bent šiek tiek leidžia suvokti situaciją, niekada nežinai, kuri atskriejusi kulka bus paskutinė, ypač kai sužeisti ar mirtinai nukauti gali vos kelios kulkos. Su gydymusi taip pat sugalvota įdomiai, nors man ši idėja ir nelabai patiko. Be abejo, jokios vaistinėlės laukuose nesimėto, tačiau nėra ir pastarosiose karo šaudyklėse medikų, kurie gali aptvarstyti ir pagydyti. Nemanau, kad tai sumažintų tikroviškumą, tačiau čia to atsisakyta. Vienintelė galimybė išgyti — „pradėjus" su menka sveikata keletą kartų, nesėkmingai kartoti „čekpointą". Nepavykus penkis ar daugiau kartų, pasiūloma galimybė atstatyti sveikatą.

O nesėkmėms šiame žaidime reikia pasiruošti. Apie tiesiogines „bėgu ir šaudau" atakas iškart reikia pamiršti ir nusiteikti labiau pozicinei, taktinei kovai. Visa žaidimo mechanika ir paremta tuo, kad, norint nukauti priešus ir

sėkmingai skintis kelią, reikia sugalvoti, kaip efektyviai prie jų prieiti. Priešai visuomet slapstosi už natūralių aplinkos objektų ar paruoštų įtvirtinimų, o paprastai nušauti priešą, vis išlendantį iš už tvoros atsišaudymui, pavyksta nedažnai. Taigi reikia išnaudoti aplinką ir apeiti priešus iš šono ar net iš užnugario taip, kad pavyktų normaliai prisitaikyti ir juos „nukenksminti". Vienam to, be abejo, nepavyktų padaryti, priešams jus sekant bet kokie apėjimai būtų beprasmiški — jie būtų pasiruošę jus pasitikti. Čia ir ateina į pagalbą jūsų kariai, jūsų broliai.

Karių būrių valdymas buvo labiausiai reklamuota Brothers in Arms savybė, tad iš jos daugiausiai visi ir tikėjosi. Iš karto užbėgsiu už akių ir pasakysiu, kad galbūt reklamos buvo per daug ir įspūdis buvo sukurtas nelabai teisingas. Brothers in Arms nėra taktinė karinė šaudyklė kaip Rainbow Six, SWAT ar kitos serijos. Įsakymų kariams galimybės labai ribotos, tačiau, mano manymu, teisingai naudojant, jų pakanka. Žaidime galime valdyti vieną ar du būrius bei kitus vienetus, pavyzdžiui tanką, bet ne daugiau dviejų dalinių vienu metu. Pradžioje keliausite su ugnies (fire) komanda. Tai kariai, ginkluoti toliašaudžiais karabinais, kurie puikiai tinka pridengimui ir priešų dėmesio atitraukimui nuo jūsų. Komandoms galima duoti įsakymus sekti jus, išsisklaidyti už priedangų, šaudyti į priešus pridengiančia ugnimi ar atakuoti priešą iš arti.

Paprastai pradžioje daugelyje atvejų scenarijus iš esmės toks pat: ugnies komanda šaudo iš toli į priešus, o jums reikia susirasti efektyvų apėjimo kelią ir nukauti priešus iš šono ar nugaros. Vėliau, sunkėjant užduotims ir kovoms, į apėjimus ir aktyvų puolimą reikia vestis ir atakos (assault) komandą. Komandų valdymas pradžioje gali pasirodyti painus ir nepatogus, bet išties lengvas ir efektyvus. Valdymo komandos puikiai išdėliotos pultelyje, be to, viską galima nusistatyti savaip. Tik noriu perspėti, kad pradžioje to nedarytumėte, nes kai žaidimas moko jomis naudotis, pakeistų mygtukų jis tiesiog „nepagauna". Žodžiu, čia PlayStation 2 pultelis yra pranašesnis už PC klaviatūrą, nes teko žaisti ir PC versiją, bet niekaip nepavyko patogiai susidėlioti savo herojaus ir komandos valdymo mygtukų.

Žaidžiant Band of Brothers, galima ilgai stebėtis aplinkos detalumu ir autentiškumu. Vaizdai primena mini serialą Band of Brothers, kai kur — „Gelbstint eilinį Rajeną", kurį kaip tik ir galėjome pasižiūrėti Pergalės dienos proga. Grįšiu prie komandos karių, kurie ir šiuo aspektu paliko didžiausią įspūdį. Kiek keistokai atrodo tik visur jaučiamas toks „paplaukimas", kažkodėl būdingas visiems Ubisoft žaidimams. Ir jei fantasy aplinkoje tai labai gražu ir efektyvu, Antrojo pasaulinio karo metu norisi daugiau „aštrumo". Brothers in Arms kurtas Xbox konsolei, nes iš jos patogiausia perkelti žaidimą į PC ir į

PS2. Žinoma, PS2 versija dėl techninių apribojimų perkeliant kiek nukenčia, tačiau tikrai nedaug, ir jokio diskomforto — kitaip nei su kai kuriais kitais „portais" — žaidžiant nesijaučia. Garso dizainas ir atlikimas nėra toks stiprus ir įsimenantis. Galima kabinėtis prie ginklų garso tikroviškumo ir efektyvumo, tačiau tai nėra labai svarbi detalė. Žaidimo teminė melodija nuostabi ir sukuria labai tinkamą nuotaiką, padedančią susikaupti ir pradėti ar tęsti Brothers in Arms kovas.

Vienareikšmiškai apibūdinti Brothers in Arms sunku. Be dvejojimo galima teigti, kad jis tiesiog būtinas istorijos ir autentiškumo mėgėjams, besidomintiems Antruoju pasauliniu karu. Dramatiškiausios antrojo fronto užnugario akimirkos vieno herojaus ir jo būrio akimis perteiktos išties nepakartojamai. Žaidimo mechanika ir idėja kai kuriems žaidėjams tikrai patiks ir „užkabins", kitiems gali pasirodyti per daug griežta ir per mažai smagi. Tačiau bent jau pabandyti pajusti šį žaidimą tikrai verta. Ypač dabar, kai dar nenuslūgo pergalės 60-mečio nuotaika.

SIUŽETAS 87
Septynios dienos tikrų karių išgyvenimų ir dramos.

GARSAS 79
Pagrindinė tema didinga, labai tinkamai skambanti muzika. Kiti garsai ne tokie įspūdingi.

MUZIKA 70
Tikrai nieko įspūdingo ar „užkabinančio". Net nesuprasi, groja ten kas ar ne. Laimei, garsas „atidirba" ir už muziką.

GRAFIKA 81
Geriausi iki šiol matyti karių modeliai, viskas autentiška, bet vaizdai kiek „paplaukę" ir šiek tiek praranda kokybės po perkėlimo.

VALDYMAS 85
Veikėjo valdymas įprastas ir patogus, prie jo sumaniai pritaikytas ir komandavimas.

IŠVADA
Nors ir ne visai taip, kaip galbūt tikėtasi - reklamuotos savybės nėra tokios svarbios ir reikšmingos, tuo tarpu ne tiek išgirtosios labai sudomina ir įtraukia į žaidimą. Brothers in Arms yra tai, kas ir turėjo būti — autentiški ir tikroviški Antrojo pasaulinio karo išgyvenimai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Constantine

TRIJŲ VALANDŲ VIZITAS PRAGARE

■ **Kūrėjas:** Bits Studios | **Leidėjas:** SCi | **Data:** 2005-03-04 | **Žanras:** veiksmo

Nežinia, kodėl praėjusių metų pradžioje pro akis praslydo vienas žaidimas — Robotech Battlecry. Nieko nesakantis pavadinimas, na, kažkas susiję su robotais, neatrodė viliojantis ir tarsi ištirpo tarp kitų didžiųjų šventinių hitų. Tačiau, pasirodo, žaidimas buvo vertas dėmesio. Jau pasirodė jo tęsinys, kurio šį kartą pasistengėme nepraleisti.

mOS

Vėlų šeštadienio vakarą savo rankose laikau dar vieną made-by-movie „šedevrą". Nors ir buvau įspėtas, kad šis kūrinys nieko gero nežada, tačiau pamatęs filmą negalėjau atsispirti bent šiek tiek pažaisti. Demonai, angelai, burtai, intrigos ir vienišas karys, pasiaukojantis žmonijai. Ko dar reikia geram veiksmui? Deja, ne viskas auksas, kas auksu žiba...

GEBĖJIMAS GADINTI

Visų pirma, išsiaiškinkime kelis neatitikimus. Tas mūsų „karys", pasirodo, yra visai ne super didvyris, o tiesiog paprastas žmogus, gavęs dovaną matyti tai, ko mes nematome. Girdėti tai, ko mes negirdime. Sakote, jog nieko čia blogo? Ne, jis taip nemano. Mat būdamas paauglys ir negalėdamas susitaikyti su savo „iškrypimu", Džonas nusprendžia nusižudyti. Miręs jis būna tris minutes, tačiau ten... Ten, kur laikas sustoja... Ten, kur viskas praranda prasmę... Gydytojams pavyksta jį sugrąžinti į gyvenimą, o to, ką ten matė, Džonas niekam nepasakoja ir bijo prisiminti. Nuo tos dienos jis nieko daugiau netrokšta, kaip pasitraukti iš šio gyvenimo. Tai, ką jis matė pragare, jį išgąsdino (heh, gal kiek per švelniai pasakyta) ir jis nieku gyvu nenori ten grįžti. Jis žudo (o jeigu tiksliau, tai siunčia atgal, į jų gimtinę) visokius smulkius padarėlius iš pragaro, mat stambiems demonams į žemę įlįsti trukdo Taisyklės. Ar patikėtumėte, jei jums pasakyčiau, kad Dievas su Velniu susilažino dėl Žemės likimo? Na, nebūtų šėtonas, jei nesugalvotų ko nors nesąžiningo :). Jis nusprendė, tegu tos Taisyklės eina toli... ir pasiuntė visą savo demonų „kolekciją" į žemę. Klausiate, kas mums iš to? Na, kaip minėjau, Džonas bando taip išsikovoti savo vietą rojuje, o mums tai puiki veiksmo porcija. Bet užteks apie patį filmą! Taip, deja, aš gerais žodžiais minėjau filmą, o žaidimas šį tekstą nuspalvina visai kitokiais atspalviais...

Atrodo, kad THQ (leidėjai Amerikoje, derinę visą licencijavimą) gali pradėti ieškoti atsiprašinėjimų ir pasiteisinimų, kuriais aiškinsis, kodėl Constantine nesugebėjo išnaudoti tokio puikaus filmo licenzijos.

THIS IS JOHN...

Žaidimas prasideda tokiu pačiu įvadiniu filmuku kaip ir pats filmas. Mums tenka vieną „stambų ir piktą" demoną išvaryti iš jaunos panelės kūno. Tuojau pat matome filmuką, kurio metu mūsų maloniai paprašoma įkišti kojas į vandenį. Na, jei nebūčiau matęs filmo, tikrai į šį pasiūlymą reaguočiau skeptiškai. Įlipus į vandenį, reikia panaudoti „Gateway" magiją. Kad sėkmingai pasakytumėme užkeikimą per tam tikrą laiką, reikės suspausdyti ekrane rodomą kombinaciją. Pirmasis vizitas pragare nėra įspūdingas (kaip ir visi likusieji), tačiau įdomu palyginti tas pačias vietas žemėje ir pragare. Ten, kur mums įprastame pasaulyje žydi gėlės, veši gražiai nupjauta žolė, puikiai sutvarkyta gatve važiuoja prabangūs automobiliai, pragare guli krūvos lavonų, pastatai sugriauti (ei, kur dingo mano namas?!), nuolat girdimos žmonių dejonės, riksmai.

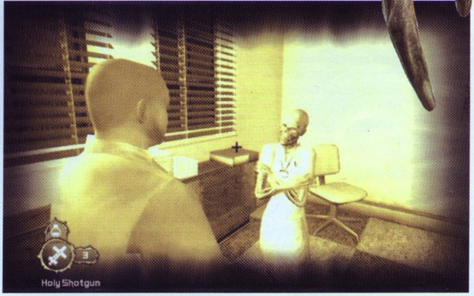
...JOHN CONSTANTINE...

Kaip jau minėjau pradžioje, vanduo bus neatsiejamas pagalbininkas šioje „pasaulio likimą nusprendžiančioje" kelionėje. Tik įlipę į vandenį galėsime iš žemės nukeliauti į

pragarą. Vanduo tiks bet koks: gali būti ir valytojo išpiltas kibiras, ir balutė duše, ir net neaišku, iš kur atsiradęs skystis. Iš TEN grįžti padės vadinamosios vandens kapsulės (kaip jau supratote, pragare balučių nėra). Jos kūrėjų išdėstytos tokiose vietose, kad išraiškingiau pasakyti TAU NEBĖRA KĄ ČIA VEIKTI turbūt neįmanoma. Jei dar nesusivokei, kad metas grįžti į žemę, tai, matyt, padės užtverti praėjimai. Kai kurie galvosūkiai bus paremti „eik-tenai-pastumk-ką-nors-ir-grįžk" principu. Tai yra tam, kad būtų galima laisvai keliauti į kitą kambarį pragare. Teks pasiimti netoliese gulinčią vandens kapsulę, tada dėžę ar dar kokį daiktą, kurį jums reikia pastumti į tam tikrą vietą, tada įlipti į netoliese esančią balą, iš naujo pasakyti užkeikimą ir — „Sezamai, atsiverk"! Ėjimas laisvas. Tai dar ne visi vandens naudojimo būdai. Kiekvienoje pasitaikiusioje vietoje, nesvarbu, ar tai būtų kriauklė, ar arbatinukas, ar dar kažkas, galėsime užpildyti savo gertuvę. Vaistinėlės lygiuose nesimėtys, ir tvarstytis nereikės. Viskas, ko jums reikės sveikatos sugrąžinimui, — tai gertuvė su vandeniu. Tiesa, užuot aplink mėtęsi vaistinėlės, visur bus daugybė vandens buteliukų. Do you like that?

...ASSHOLE!

Visokių demonų sugrąžinimui į jų gimtąją šalį savo arsenale turėsime šventintų ginklų, kurie nuo savo normalių pirmtakų beveik nesiskirs. Didžiausią poveikį priešams darys burtai, tačiau tokiose situacijose, kur jų naudoti negalima, geriausias pagalbininkas bus Dragon's Breathe (auksinis liepsnosvaidis). Dar galėsime naudotis Witch Curse (revolveriais), Holy Shotgun, Purger (arbaletais, praversiančiais kovose su skraidančiais priešais), Crusifier (automatu).



Burtai pralenkia visus ginklus. Juos galima gauti lygiuose radus Magijos knygas. Knyga gali atstatyti maną, reikalingą burtams atlikti bei padidinti gyvybių kiekį. Magijų pasirinkimas iš tiesų mažas, jų turėsime vos septynias. Kiekvienas burtas, žiūrint į jo efektyvumą ir priešams daromą žalą, sunaudoja tam tikrą kiekį manos, kuri atsistatinės po truputį, taigi reikia ją protingai naudoti. Situacija, kada susiduriame akis į akį su bosu, neturėdami jokių burtų ar negalėdami jų panaudoti, tikrai nepavydėtina. Efektyviausios magijos kovose bus Demon Leech (orientuota į kovas su bosais), Protection ir Storm Crow (geriausias naudojimo būdas, kai jus apsupa daug mažų padarėlių).

VISKĄ MATAU, VISKĄ GIRDŽIU

Džonas turės dar vieną antgamtinę galią, kuri viso žaidimo metu mums taps tikra šviesa tamsaus tunelio gale. Aktyvavus True Sight, visos aplinkos pasidarys mėlynos, klausa sustiprės, o Džono kvėpavimas atrodys kaip audra. Šis regėjimas tarnaus trejopai. Pats paprasčiausias jo pritaikymas yra vietoj žibintuvėlio. Jei kokiame kambaryje pasidarys labai tamsu, tiesiog įjunkite True Sight ir mėgaukitės vaizdu. Kadangi šis sugebėjimas manos neeikvoja, tai jūsų buvimo tamsoje laikas lieka neribojamas. Antrasis ir tikriausiai labiausiai reikalingas šio regėjimo aspektas — ženklų, dažniausiai žyminčių slaptus ėjimus, matymas. Jie ima šviesti ryškiai mėlyna šviesa, tuomet jų nepamatyti tampa tiesiog neįmanoma. Trečiasis pritaikymas yra Half–Breed'ų (demonų

žmogaus kūne) matymas. Tai tikrai nėra reikšminga, nes nesvarbu, ar žinote, kas jis iš tikrųjų yra, ar ne, būsite užpulti.

Einant lygiais įvairiuose užkampiuose, rasime Bonus kortų, už kurias atrakinsime įvairios kūrėjų medžiagos. Dažniausia tai bus filmukai arba koncepciniai piešiniai. Žaidimo procesui įtakos tai nedarys, tad norėsite praleisti ilgiau laiko lygiuose ieškodami paslėptų kortelių ar tiesiog skuosite artimiausio boso link, tai jau jūsų reikalas.

PAINIAVA

Labiausiai žaidimui koją kiša iškraipytas siužetas. Visa tai, ką mačiau filme, žaidime sukurta savaip. Dauguma įvykių sumaišyta vietomis arba iš viso neįtraukti į žaidimo repertuarą. Dar viena didelė kūrėjų klaida — tai bosų pasikartojimas. Įsivaizduokite, kad teko kautis su tuo pačiu bosu tris kartus. O jis toks ne vienas. Supraščiau, jei jie sugrįžtų stipresni, įniršę dėl pralaimėjimo, kupini noro jus pasiimti su savimi į pragarą. Bet ne! Jie bus niekuo nepasikeitę, lygiai tokie pat „buki". Apie galvosūkius kalbėti net neverta. Dažniausiai tereikia pasinaudoti True Sight ir ramiai pasižvalgyti aplink. Atrodo, jog jie buvo sugalvoti jei ne darželinukams, tai pradinių klasių moksleiviams.

THE END

Žaidimo grafika tikrai prasta. Neseniai pasirodęs GT4 mums parodė, ką sugeba senutis PS2, tačiau Constantine savo apipavidalinimu labiau primena PSone laikus. Kad ir kiek oficialiame žaidimo tinklapyje buvo skelbiama apie tai, jog Keanu Reeves dalyvauja bandant kuo tikroviškiau atkurti jo veidą, viltys nepasiteisino. Nors jis šiek tiek primena savo „giminaitį" realiame pasaulyje, tačiau jo judesiai atrodo labai suvaržyti, o veidas... Na, veidą apibūdinti sunku, jį reikia pamatyti patiems. Galbūt čia tik mano gražaus vaizdo išlepintų akių kaprizai, tačiau žiūrėti į Džoną griežtai atsisakau.

Jei jau prakalbome apie judesius, tai čia taip pat nieko gero nėra. Norite perlipti per dėžę? Prašom! Tik jums peršokti jos nereikės. Tiesiog tol stenkitės įbėgti į ją, kol Konstantinas pagaliau supras, ką jam reikia daryti, tik kartais tai užtrunka ilgiau, nei galima tikėtis. Lygiai tie patys dėsniai galioja šokimui per duobes. Gerai, kad bent čia jis iš karto supranta, ko iš jo norima.

Na, kūrėjams berods jau tapo prestižo reikalu žaidime panaudoti slow-mo. Čia irgi toks yra, tačiau iš jo jokios naudos. Vienintelis kartas, kai jį naudojau, buvo pirmosios misijos metu ir tai tik iš įdomumo. Spustelėjus mygtuką laikas sulėtės, o Džonas pasisuks 180 laipsnių kampu ir nusitaikys į tą vietą, kuri prieš kelias sekundes buvo tau už nugaros. Efekto jokio, pataikymo procentas irgi mažas. Nors ilgiau pasipraktikavus gal kas nors ir išeitų, tačiau Constantine nėra toks žaidimas, prie kurio norėčiau praleisti daugiau laiko negu būtina. Visas „perėjimas" užtruko lygiai 3 valandas ir 22 minutes, visa tai vyko Demon Slayer (Normal) sunkumo lygyje. Jei pamatėte filmą ir norite pažaisti žaidimą, geriau nusipirkite dėžę spragėsių, kelis litrus gaiviųjų gėrimų, pasikvieskite geriausius draugus, išsinuomokite DVD ir maloniai praleiskite laiką žiūrėdami filmą dar kartą. Jei po to vis viena norėsite žaisti šį žaidimą, pakartokite šią procedūrą dar kartą. Ir taip tol, kol daugiau nebenorėsite :).

SIUŽETAS 60
Nejaugi būtina taip išdarkyti filmą?

GARSAS 65
Tiesą pasakius, aš jo beveik ir nepastebėjau, na, bent jau netrukdė.

MUZIKA 70
Yra kelios „užvedančios" melodijos.

GRAFIKA 65
Sveiki atvykę į PSone erą!

VALDYMAS 80
Standartas.

IŠVADA
Jeigu peržiūrėję filmą dešimt kartų dar norėsite jį žaisti — prašom.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
65

Nano Breaker

BE KOMENTARŲ...

■ Kūrėjas: Konami | Leidėjas: Konami | Data: 2005-02-18 | Žanras: veiksmo

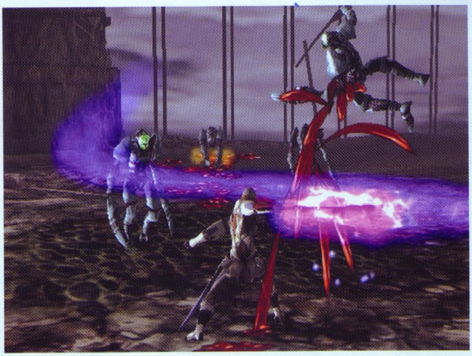
Rankose laikau žaidimą Nano Breaker... Ką darysi, toks darbas. Nekantriems pasakysiu iš karto, kad žaisti šį žaidimą visiškai neįdomu. Sukurtas per rekordiškai trumpą laiką netobulo Castlevania: Lament of Innocence varikliuko pagrindu, šis žaidimas yra (nepabijosiu šio žodžio) beveik visų šiuolaikinio žaidėjo baimių įsikūnijimas. Kaip mūsų visų mylima Konami sugebėjo išleisti tokį produktą rinkai, belieka tik spėlioti...

Alex

Žaisti siūloma už nuteistą mirties bausme kiborgą Džeiką, kurį paskutę akimirką išgelbėjo vyriausybė ir išsiuntė į Dievo pamirštą salą, kad šis saugotų ir gintų vieną žurnalistę. Ši, kaip dažniausiai būna, yra vienintelė, kuri gali sustabdyti „iš rikiuotės išėjusį" ypač galingą kompiuterį, „atsakantį" už gaminamas toje saloje nanomašinas. Dėl sistemos veikimo sutrikimų nanomašinos užpuolė žmones, jie pavirto baisiais monstrais, ir dabar kelia grėsmę visam civilizuotam pasauliui, mat nori sukurti chaosą ir čia. Džeikui, mūsų „pamestam" kiborgui, tenka prasiskverbti per plėšrių monstrų būrius, nepamiršti kapoti juos kaip kopūstus, kad būtų vėl išgelbėtas pasaulis...

Tiesą pasakius, tuo siužetas pasibaigia: prasideda daugybė neskoningai sukurtų ir apytuščių interjero lokacijų. Ypatingai neskubėdamas, žaidėjas vangiai juda niūriais technogeniniais koridoriais ir aikštėmis, tik retkarčiais sukuriančiomis kiberpanko ir „kažko negero" nuotaiką. Nesklandžiai sudėlioti monstrai nuovokumu nepasižymi, bet turi daug gyvybės, dėl to teisėtas niekšų marinimas virsta tikru nervų gadinimu. Nei kulkų mūsų mutavę broliai nebijo, nei kitų standartinių kariuomenės ginklų. Vienintelė išeitis iš susidariusios situacijos — pagrindinio veikėjo plazminis kardas; tik vikrus jo naudojimas gali atnešti ramybę pasiklydusioms monstrų sieloms.

Tačiau pirmoji problema — ne visos šio stilingo kardo atakos gali nužudyti priešą. Išskrosti iš jo dešimt litrų kraujo — visada prašom, tačiau visiškam numalšinimui prireiks dar specialių atakų. Taigi puolame priešą, stipriai smūgiuojame kelis kartus, stebime nenatūralius kraujo fontanus ir laukiame, kol nužudytasis teiks Dievui sielą. Pseudo kietų atakų animacija nebloga, deramo lygio, tačiau tai mes jau matėme, ir ne kartą. Beje, čia jaučiama stipri Devil May Cry įtaka — susidaro įspūdis, kad geras dešimtis atakų sąmoningai buvo nukopijuotos ir panaudotos Nano Breaker'yje tam, kad pritrauktų dėmesį. Tačiau žaidėjai gali rinktis ir visiškai unikalias, tik šiam žaidimui būdingas, kombinacijas, kurios „atrakinamos" žaidimui įsibėgėjus.



Kitu žaidimo trūkumu drąsiai galima laikyti neįdomų „geimplėjų". Jau po pirmo pusvalandžio nustoji kreipti dėmesį į monstrus. Perbėgi vieną vietovę po kitos ir kyla mintis, kad niekas nesikeičia, „geimplėjus" buvo tarsi švari lenta, taip ir liko. Net bosai nepadaro jokio įspūdžio — susidūrimai su jais daugeliu atvejų yra stereotipiniai ir priverčia naudoti vieną ir tą pačią taktiką: beprotiškai bėgiojame aplinkui milžiną ir smūgiuojame iš visų pusių. Ar tai vadinama originalumu? Jų išvaizda kelia liūdesį, ką jau kalbėti apie mūšio taktiką. Sudėtinga, tačiau kvaila ir visai neįdomu.

Kažkada, labai seniai, mes, konsolinių žaidėjai, susirinkdavome prie televizoriaus ekrano su eiliniu japonų žaidimu turėdami vienintelį tikslą — pasižiūrėti gražių klipų. Būtent šis faktorius ir gelbsti (iš dalies) nesusipratimą, vardu Nano Breaker, nesugebantį pateisinti savo kūrimo išlaidų. Siužetiniai CG klipai atrodo pritrenkiančiai!

Gyvybingi, originalūs ir gražūs — jei ir žaidimas susidėtų iš tokių pat komponentų, jis būtų neįkainojamas. O mums siūlomas bjaurios kokybės žaidybinis vaizdelis. Negaliu pasakyti, kad jis siaubingas ir nepakenčiamas, tačiau bendras „išpurtimas" ir blankumas rėžia akį.

Praktiškai bet kurio monstro „dėžutės" modelį sudaro trečiarūšės struktūros. Artimojo mūšio metu iš tokių „dėžučių" išsiliejančio kraujo kiekis yra nepadoriai didelis. Po dviejų–trijų smūgių jo jau tiek daug, kad žaidėjas negali ekrane pamatyti nieko, išskyrus masinį kraujavimą. O priešų čia labai daug ir juda jie būreliais. Žaidimo vidury visas tas kraujuojantis „džiaugsmas" smarkiai atsibosta, ir visus sutinkamus monstrus tiesiog pradedi rūpestingai apeiti pro šalį. Iš likusių specialiųjų efektų verta paminėti plazminį kardą ir botagą.

Garso takelis irgi nedaro Nano Breaker žanro favoritu — mūsų dėmesiui siūlomas keistokas „techno" muzikos ir silpnų fortepijono motyvų mišinys. Tiesa, ši muzika gera yra vien dėl to, kad neatsibosta, už tai kūrėjams norėčiau padėkoti. Kiti garso efektai atvirai „suchaltūrinti". Deja, negaliu nieko pasakyti apie originalųjį japonišką dubliavimą ir dialogų turinį — nemačiau, tačiau tai, kas mums siūloma angliškoje žaidimo versijoje, nemaloniai nustebins bet kokį žaidėją. Aš, aišku, buvau pasirengęs prie lūpų judesių ir veikėjų kalbos nesutapimų, prie neįdomių ir neturiningų pokalbių, prie neaiškių poelgių motyvacijų... Bet kartu su veikėjų šlykščiai skambančiais balsais ir netikromis intonacijomis to tiesiog neįmanoma klausytis.

Toks yra galutinis kažkada labai laukto Nano Breaker projekto apibūdinimas. Sunku paaiškinti priežastį, dėl kurios Konami ėmėsi jį finansuoti ir išleisti — pelno jis vis viena niekam niekada neatneš, o kompanijos gerą vardą jau sugadino. Šlykščiu negražiu krauju.

Pasaulyje egzistuoja daugybė hack'n'slash žaidimų, tad nukreipti jūsų dėmesį į šio žanro atstovą aš neketinu. Nebent dėl gražių klipų ir įdomios kombinacijų kaupimo sistemos... Bet jei gerai įsižiūrėsite, pamatysite, kad ir ji fikcija. Nano Breaker gali būti smagus, gali būti kūrybingas, tačiau jis nesiūlo nieko naujo, nieko, dėl ko vertėtų susižavėti. Per daug prarastų progų, per daug prastų sprendimų ir labai aiški pastangų bei tikslo troškimo stoka.

SIUŽETAS 67
Ženkliai nusileidžiantis Castlevania žaidimui, neįdomus ir šimtą kartų matytas.

GARSAS 50
Labai prastas veikėjų įgarsinimas, garso efektai žemiau vidutinio lygio.

MUZIKA 77
Tikrai nedaro žaidimo žanro favoritu, bet pakenčiama.

GRAFIKA 80
Pagyros verti tik CG klipukai...

VALDYMAS 85
Pakankamai patogus ir lengvai įvaldomas.

IŠVADA
Visiems veiksmo žaidimų mėgėjams patariama vengti šio žaidimo; geriau susipažinti su kitais puikiais žanro atstovais: būsimuoju God of War ir Devil May Cry 3.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72

KKND: Crossfire

KRUSH KILL N' DESTROY

Kūrėjas: Beam Entertainment | Leidėjas: SCEE | Data: 1999-04-06 | Žanras: strategija

Paantraštės pavadinimu galima būtų trumpai nusakyti žaidimo esmę. Būtent tai jums ir reikės daryti — traiškyti, žudyti ir naikinti. Po branduolinio karo viskas, kas gyva, pasislėpė požemyje, dabar atėjo laikas jiems iš ten išlįsti ir pradėti naują kovą dėl dominavimo žemėje. Kovos trys rasės: išlikusieji, kitaip sakant, žmonės; mutantai — po branduolinio karo mutavę žmonės ir K9 serija – robotai, kurie buvo sukurti padėti žmonėms, bet jie nepataisomai sugedo ir nusprendė, kad daugiau žmonėms nebevergaus.

MISIJOS

15 įvairių misijų už kiekvieną rasę — nuobodžiauti tikrai neteks, nes misijos viena nuo kitos skiriasi savo tikslais ir taktika, kurią jūs naudosite norėdami jas įveikti. Bus tokių misijų, kur reikės su vieno kario pagalba nusigauti iki tam tikros vietos arba gausite būrį kareivių ir turėsite saugoti tam tikrą objektą ar svarbų asmenį. Taip pat bus ir daugelio pamėgtų misijų, kuriose reikia pasistatyti bazę, sukaupti atsargų, pasistatyti galingą armiją ir pulti. Kūrėjai sukūrė įdomesnes ir paprastas misijas, kai kuriose misijose iš pradžių reikės susirasti apgriuvusią bazę, ją sutaisyti ir surengti puolimą arba jums iš karto bus duota bazė ant ratų ir reikės susirasti vietą, kur ją pastatyti, ir nuo to gali priklausyti, kaip sėkmingai įvykdysite užduotį. Kaip ir daugumoje strateginių žaidimų, einant kas keletą misijų, įgysite naujų technologijų, tai bus nauji apsaugos bokšteliai, tankai, kareiviai ir lėktuvai.

DALINIAI

Kūrėjams tikrai nepristigo fantazijos, tad sukūrė tikrai įdomių ir kiekvieną rasę savaip atitinkančių dalinių (unit'ų). Turbūt labiausiai savo išore išsiskiria

Mutantai, nes jų net pirmieji kareivėliai yra su medine koja ir šaudo jie iš lankų. Mutantų sunkioji technika ir padaryta iš to, ką gamta davė, tai yra, gyvūnų. Tai visas zoologijos sodas: skorpionai, drambliai, pterodaktiliai, didžiulės bitės bombarduotojos ir begemotai su galingomis patrankomis ant nugarų. Tai, kad gali pasirodyti, jog Mutantai naudoja akmens amžiaus techniką ir dėl to jie silpniausia rasė, — visiška nesąmonė.

K9 serijos robotai (kaip ir priklauso) remiasi technologijos pažanga ir jų kareiviai yra fiziškai stipresni, bet ir brangiau kainuoja. Sunkioji technika taip pat išsiskiria savo stiliumi. Robotai turi visokių įdomių, į nieką nepanašių tankų, be to yra ir vienas įdomus unit'as, panašus į vorą, kuris šaudo lazeriu. Į ką panašūs visi likusieji daliniai, būtų sunku pasakyti, nes, matyt, K9 serija nenorėjo kopijuoti savo kūrėjų technikos.

Išlikusieji — žmonės — turi taip pat rimtą arsenalą, kurį sudaro motociklai, bagiai, tankai, primenantys mūsų laikų tankus, transportiniai erdvėlaiviai, panašūs ir į lėktuvą ir į sraigtasparnį. Bet man labiausiai patikęs tankas buvo Juggernaught, kuris labai įspūdingai atrodė tada, kai naikino savo priešus, nes jo arsenalą sudarė dvi paleidžiamos raketos ir per vidurį įtaisytas kulkosvaidis.

Yra du dalykai, kurie vienija visų rasių visus dalinius. Pirma, visi unit'ai gali įgyti veterano laipsnį (aplink gyvybes bus raudona linija), kuris suteikia didesnę šaunamąją galią ir jie gali patys gydytis. Antra, man nelabai patiko tai, kad vienos rasės to paties lygio unit'as atitinka kitą, kitaip sakant, jų vienoda šaunamoji galia, greitis ir kiti parametrai. Tai labai supaprastina žaidimą ir sumažina planavimo sritį. Bet neverta nusiminti, nes žaisdami misijas kai kuriuose lygiuose gausite slaptų technikos vienetų, kurie bus labai svarbūs įvykdant užduotį. Šių technikos vienetų pasistatyti jau negalėsite ir jie yra daug galingesni už paprastus kovinius dalinius.

BATTLEFIELD

Kovos laukas taip pat skiriasi įvairove, nes teks kovoti ir branduolinio karo sunaikintuose miestuose, ir į pelkes panašiose vietovėse, ir dykumose. Aplinka gali pasirodyti skurdoka, bet joje surasite ir nuo Pirmojo karo užsilikusių pusiau sunaikintų pastatų ir kitų akį traukiančių objektų. Žemėlapiuose jums dažniausiai teks kovoti dėl resursų, tai yra, naftos. Pradėję žaisti, dažniausiai nors po vieną naftos gręžinį rasite prie pat bazės, bet nafta nėra begalinė, todėl dažniausiai teks ieškotis jos kitose vietose. Jūsų priešas irgi nesnaudžia, tad dėl gręžinio teks pakovoti.

SKIRMISH

Žaidžiant atsitiktinių kovų režimu, pasirenkame žemėlapį, tam tikrą priešų kiekį ir jų sudėtingumą. Viskas kaip ir visose strategijose, bet KKND2 turi vieną labai žymų skirtumą, kuris pradžiugins labai daug žmonių. KKND2 galima žaisti dviese viena konsole. Tai vyksta labai paprastai, ekranas yra tiesiog skiriamas pusiau. Iš pradžių galite pasijusti šiek tiek nepatogiai taip žaisdami, bet vėliau priprasite, nes visa tai užgožia mintis, kad jūs žaidžiate su savo draugu, dėl to žaidimas ilgai nepabosta. Galima žaisti vienas su kitu, dviese su kompiuteriu, kiekvienam už save ir dar kitaip, kaip tik patys sugalvosite. Aš manau, kad multiplayer režimo sukūrimas vienai konsolei buvo vienas iš geriausių kūrėjų sprendimų, bet jie galėjo padaryti taip, kad galima būtų žaisti ir per kabelį, tada sumažėtų nepatogumų. Deja, šito nepadarė.

TAI, KAS LIKO UŽ BORTO

KKND PS versija yra beveik identiškas PC versijos klonas, tik kai kurie dalykai kažkodėl nebuvo įdiegti, ir aš manau, kad žaidėjai turi teisę žinoti, ko jie neteko. Visų pirma, PS versijoje trūksta dalinių: tiek kareivių, tiek sunkiosios technikos. Ir ne šiaip paprastų unit'ų , o geriausių, aukščiausios klasės. Mažiausiai nukentėjusi yra Žmonių rasė, nes jiems arsenalas buvo sumažintas vienu daliniu mažiau nei kitiems. Taip pat pasigedau pastatų, ypač apsauginių bokštelių ir alternatyviųjų pinigų šaltinių (vėjo malūnų, saulės baterijų, fermų), kurie „iš nieko" „padarydavo" pinigų. Jų buvo, bet galima buvo pasistatyti tik porą ir pirmo lygio. Kad jau pradėjau minėti trūkumus, tai paminėsiu ir dar vieną, kuris gali kai kuriuos žaidėjus priversti mesti žaidimą. O tas trūkumas yra valdymas! Iš pradžių gali pasirodyti siaubingas ir visiškai nesuprantamas, nes viskas vykdoma ne taip, kaip yra žaidėjai pripratę valdyti tokiuose žaidimuose kaip RED ALERT arba DUNE 2000. O valdoma viskas taip: spaudi mygtukų kombinaciją, kad išsirinktum visus unit'us, ir tada su mygtuku R1 ir R2 sudarinėji iš jų komandas: 1) komanda pagal dalinių tipą; 2) komanda pagal tai, ar dalinys yra amfibija; 3) komanda pagal tai, ar jis gali skraidyt ir t.t Po to su mygtuku L1 ir L2 iškvieti tas komandas ir nurodai, ką joms daryti. Tikiuosi, šis paaiškinimas padės nors truputį susiorientuoti.

APIBENDRINIMAS

Nors KKND: Crossfire turi šokių tokių trūkumų, palyginus su jo pirmtaku ant PC jis vis tiek yra viena iš geriausių mano matytų strategijų, juolab jis turi kai kurių dalykų, kurių neturėjo nei vienas kitas strateginis žaidimas. O kiti parametrai: grafika, muzika, video intarpai niekuo nenusileidžia kitiems strateginiams žaidimams.

PIRMAS ĮSPŪDIS 100
Po intro vos ant kėdės sėdėjau.

SIUŽETAS 90
Nieko naujo, bet „pateikta" gerai.

GARSAS 78
Visi unitai kalba taip pat.

GRAFIKA 95
Pakankamai įspūdinga.

VALDYMAS 60
Siaubas, kol nepripranti.

MUZIKA 85
Įdomi ir atitinkanti atmosferą, bet pabostanti.

IŠVADA
Išvada: puiki strategija, kurį nepabos net baigus visas misijas, nes dar lieka patogus dviejų žaidėjų režimas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

Gray Fox

IRGI ŽAIDIMAI

TELEFONAS KURIS GALVOJA, KAD YRA N-GAGE

LG pristatė naują telefoną SV360, su ambicingu ir, pasak kompanijos, sparčiausiu šioje rinkoje trimatės grafikos varikliu. Gamintojo teigimu, naujasis grafinis spartintuvas per sekundę geba apdoroti vieną milijoną taškų. Net penkis kartus greičiau veikiantis (nei įprastiniai) procesorius užtikrina puikią vaizdo kokybę 2,2 colių LSCD ekrane (N-Gage atstovai, žinoma, tuo su-

abejotų). Be to, telefone įmontuoti judesio davikliai įgalina valdyti žaidimus vien tik fiziniais judesiais, be jokių mygtukų paspaudimų. Kurdama SV360, kompanija visą dėmesį sutelkė į žaidimų įrenginio tobulinimą, palikdama tikrąją telefono paskirtį antroje vietoje. Tuo tarpu N-Gage – tai ir telefonas, ir žaidimų kompiuteris. Kaip yra iš tikrųjų ir kokios bus SV360 galimybės, įsitikinsime pasirodžius aparatui.

NINTENDO DS ORE

Vieną saulėtą balandžio pabaigos dieną JAV parašiutininkai Lou Myers ir trys jo kolegos tapo pirmaisiais žmonėmis, žaidusiais Super Mario žaidimą laisvo kritimo su parašiutu metu.

Kiekvienas iš keturių parašiutininkų turėjo Nintendo DS konsolę ir belaidžiu ryšiu tarpusavyje žaidė minėtąjį žaidimą. Tai buvo eksperimentas, skirtas maksimaliai išbandyti belaidžio ryšio konsolės

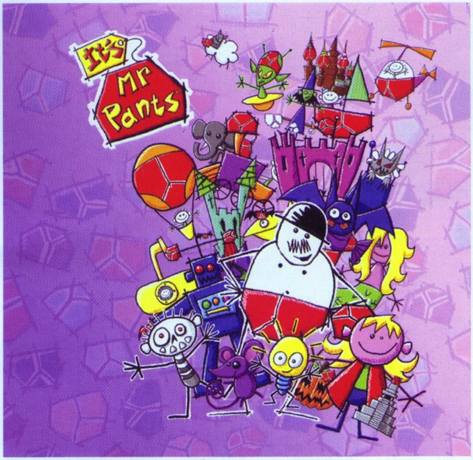
galimybes.

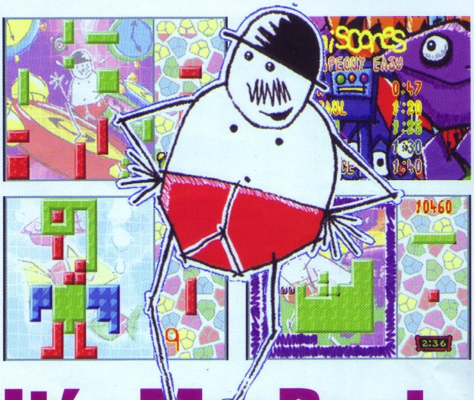
„Tai buvo labai veržlu, — kalbėjo Myers. — Žaisti ore labai patiko. Tai buvo ir nepaprastai sudėtinga. Didžiausia problema ta, kad reikia valdyti abiem rankomis, o tai sumažina stabilumą šokant“. Tačiau nepaisydami rizikos, šuolininkai įrodė, kad belaidis tinklas, kurį naudoja Nintendo DS, puikiai veikia daugiau nei 100 metrų atstumu lekiant beveik 200 km per valandą greičiu.

Triukas buvo surengtas Los Andželo kino gamintojo John Hering, kuris filmavo medžiagą savo interneto filmų serijai „From the Shadows“. Filmai yra skirti įvairiems netikėtiems ir įdomiems dalykams, kuriuos žmonės gali nuveikti su įprastais produktais. Hering labai susidomėjo DS ir PSP galimybėmis ir atliko aibę įvairių eksperimentų su šiomis konsolė-

mis. Pasiėmę PSP, jie žaidė didžiulėje automobilių sankryžoje, ir ryšys puikiai veikė daugiau nei 100 metrų atstumu, jį tik kartais trumpai pertraukdavo automobiliai. Tokį patį bandymą atliko ir metro stotyse.

Ekstremaliais konsolių tyrinėjimais užsiima ne tik Herring su savo komanda. Du alpinistai, Neal Mueller ir Chris Grubb, planuoja lipti į Everesto viršukalnę ir su savimi pasiimti po Nintendo DS.





It's Mr. Pants

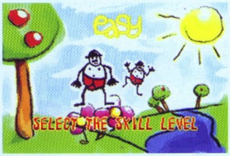
TETRIS SU KELNĖM

Kūrėjas: Rare Ltd. | Leidėjas: THQ | Data: 2005-02-04 | Žanras: puzzle

Sveiki! Susipažinkite — tas ranka pieštas keistas vyrukas, ant galvos užsimaukšlinęs kepurėlę ir vilkįs tik apatines kelnes, yra ne kas kitas, o Misteris Kelnius (tas pats Mr. Pants — bet juk vertimas dar geriau skamba :-)). Pasitikite vieną keisčiausių šių metų žaidimų...

Sukūrę tokį keistą ir jokių standartų neatitinkantį herojų, kūrėjai visiškai atsipalaidavo ir nusprendė, kad žaidimas turi būti kuo beprotiškesnis. Jo koncepcija niekieno, deja, nenustebins. Ji originali, bet paremta visiems iki kaulų įgrisusiu arba kai kurių širdyse vis dar gerbiamu klasikiniu žaidimu Tetriu. Iš šono pažvelgus viskas atrodo taip pat, bet pamėginkime dirstelėti į taisykles, kuo, galų gale, skiriasi žaidimų procesas.

Čia spalvotas figūras dėliosite bet kurioje lauko vietoje. Tikslas — suformuoti vienspalvius kvadratus ar stačiakampius. Tuomet šie pranyksta. Figūras galėsite pastatyti į tuščią laukelį ar ant kitos spalvos, bet negalėsite spalvotos figūros dėti



ant tos pačios spalvos laukelių. Žaidimo esmė — suformuoti minėtąsias figūras taktiškai išdėstant spalvotas figūras vieną ant kitos.

Tai pagrindinės kūrinio taisyklės. Tačiau įvairovės galite tikėtis ir daugiau, kadangi žaidime rasite net kelis skirtingus režimus. Pagrindinio jų metu, turėdami ribotą kiekį spalvotųjų figūrų, iš lauko privalėsite panaikinti tam tikrą struktūrą. Tai pakankamai sudėtinga, o reikalus dar labiau sunkina faktas, jog šone matysite tik dvi greičiausiai pasirodysiančias figūras. Kitas režimas — Wipeout. Jis remiasi jau papasakotomis taisyklėmis, tačiau riboja žaidimo laiką iki dviejų minučių, o struktūros parenkamos atsitiktinai. Marathon režime gausite penkias minutes, kurių metu dėliosite ir panaikinsite figūras, o tuo metu stengsitės surinkti kuo daugiau taškų. Nemažai azarto žaidimui suteikia pagrindinis herojus Misteris Kelnius, kuris ima darbuotis ir po truputį mažina žaidimo lauką.

Savo rekordus galėsite išsaugoti atminties kortelėje, o režimus žaisti dar skatins galimybė atrakinti įvairiausias smulkmenas.

Žaidimo dizainas iš tiesų išskirtinis ir unikalus. Grafika nėra sudėtinga, tačiau piešta ranka, retai kada regėsite visiškai tiesias linijas. Kūrėjų išradingumas ir drąsa sukurti kažką, ko rinkoje dar neteko matyti, yra mažų mažiausiai sveikintini.

+ PRIVALUMAI

+ Itin didelio originalumo ir beprotiškumo kokteilis.
+ Juokingame vaikiškame dizaine slypintis intelektualus galvosūkių žaidimas.
+ Pridėkime dar vieną pliusą už novatoriškumą. Žaidimas tiesiog „rauna stogą"!

- TRŪKUMAI

- Ieškantiems kūrėjų technologinių pasiekimų derėtų nusisukti priešinga linkme.
- Pažaidus Mr. Pants dar ilgokai negalėsite rimtai pažiūrėti į bet kokį žaidimą.
- Mažiausiai savaitę po žaidimo naktimis sapnuosite apatinius drabužius.

IŠVADA 82

Niekada negalėjome patikėti, kad sulauksime lyg vaikiška ranka piešto galvosūkių žaidimo, sukurto apatinio trikotažo tema. Jis be galo keistas, tačiau kokybiškas ir palieka šaunų įspūdį...

Žygis

GARSAS 70
Garsai, kurių ir galima tikėtis dėlionės žanro žaidime.

MUZIKA 78
Garso takelį niūniuoja pats Misteris Kelnius, tai išties nauja.

GRAFIKA 25
Viskas paprasta, lyg dukart du. Tačiau žaidimui ir norėta suteikti tokią išvaizdą, primenančią mažo vaiko piešinėlį.

VALDYMAS 80
Valdyti paprasta, tačiau kartais reikia nemažai galvą pasukti.

ĮDOMUMAS 90
Siužeto čia praktiškai nėra, tačiau iššūkių užtenka su kaupu.

PRAGARO PADARAI PAGALIAU XBOX'E

Kūrėjas: Vicarious Visions | Leidėjas: Activision |
Data: 2005-04-08 | Žanras: FPS

Šį žaidimą neabejotinai žino visi: maži ir dideli, žaidžiantys ir nežaidžiantys. Tai gyva žaidimų istorijos legenda — Doom. Trečioji jos dalis buvo kuriama visą amžinybę, jau nuo neatmenamų laikų buvo girdėti, koks nuostabus ir technologiškai neįsivaizduojamas žadėjo būti Doom 3. Karmako iš Id Software (Vicarious Visions tik perkėlė žaidimą į Xbox platformą) sumanymai išties buvo milžiniški — sukelti dar vieną perversmą žaidimų technologijoje. Pagaliau pasirodęs asmeniniuose kompiuteriuose praėjusių metų vasarą, Doom 3 nepadarė tos revoliucijos. Doom'as techniškai buvo tikras saldainis ir niekas nedrįso lyginti jo su kitais žaidimais, tačiau jo žaidimo procesas liko senovinis — tiesinė „bėganti" šaudyklė. Ir štai po beveik metų pertraukos žaidimas pagaliau ir mūsų, Xbox žaidėjų, rankose.

Trečiajame Doom'e mums tenka eilinio kosmoso pėstininko vaidmuo. Vos atvykus į Marso stotį, kosmose prasideda nepaaiškinami dalykai: visi žmonės virsta zombiais, visur pilna neaiškios kilmės monstrų. Mums tenka didvyrio, kuris turi išvalyti visą teritoriją nuo joje tvyrančio blogio, dalia. Visą žaidimą tenka keliauti pro įvairiausius stoties kambarius, labirintus, brautis pro priešų būrius. Doom 3 suskirstytas maždaug į 20 lygių, veiksmas monotoniškas. Nuolatos tenka šaudyti ir naikinti tuos pačius priešus, kurių įvairovė išties menka, keliauti žaidimo koridoriais bei ieškoti būdo, kaip atrakinti uždarytas duris. Ir tik kartais mus nustebina kokia nuostabi scena ar bosų kovos, kurių žaidime taip pat mažoka. Teks susikauti tik su 4 bosais, ir tos kovos bus menkos bei lengvos, kadangi, norint juos įveikti, neteks naudotis loginiu mąstymu, tereikės pasikliauti savo ginklais.

Įrankių kovoms su priešais turime tikrai mažai. Tenka naudotis tiek standartiniais, tiek iki šiol nematytais ginklais. Tačiau, ko gero, didžiausią žaidimo dalį praleisime laikydami rankose šviestuvą. Ne, tai nebus ginklas, tačiau žaidimo tuneliai bei įvairūs koridoriai tokie tamsūs, kad juose dažniausiai neįmanoma nieko įžvelgti, todėl tenka naudotis prožektoriumi, o vos tik pamačius priešą, vėl keisti jį į ginklą.

Vieniems tai gali pasirodyti labai nepriimtina ir kvailoka idėja, kadangi daug protingiau ir įdomiau būtų, jei šviestuvas būtų „prijungtas“ prie ginklo. Tuomet nereikėtų šimtus kartų keisti ginklų, kaip tenka daryti dabar. Tačiau kūrėjai ryškiai norėjo kuo labiau mus pagąsdinti ir sukurti kuo įtikinamesnę įtampą. O kas gali labiau gąsdinti nei tamsa ir žinojimas, kad už kiekvieno kampelio, kiekvienoje tamsioje nišoje gali tupėti koks monstras ir bet kurią akimirką užpulti. Dar nemažai tenka klaidžioti žaidimo labirintais, rinkti įvairią informaciją iš kompiuterių ar gulinčių lavonų į savo asmeninį kompiuteriuką. Ja galima naudotis atidarant įvairias užvertas duris ar amunicijos spintas, kuriose galima pasipildyti šaudmenų.

Doom 3 techninis lygis tobulas. Techniniu atžvilgiu kūrėjai žaidimą, kuris buvo kurtas nuo neatmenamų laikų, sukūrė nepriekaištingai. Grafika šiek tiek atsilieka nuo to vaizdo, kurį buvo galima išvysti asmeniniuose kompiuteriuose, tačiau didelio skirtumo nėra. Xbox vartotojai gali grožėtis, ko gero, grafiškai tobuliausiu konsolės žaidimu. Visi atspindžiai, apšvietimas, tekstūros atrodo nepriekaištingai, tarsi realybėje. Veikėjų animacija nuostabi, judesiai tikroviški. Sunku patikėti, kad Xbox vis dar pajėgus demonstruoti tokius vaizdus gan sparčia kadrų seka be jokių sulėtėjimų. Tiesa, šiek tiek nuvilia žaidimo aplinkos bei veikėjų destrukcijos lygis. Dauguma žaidimo kambarių objektų yra tarsi prilipę, ir jokios kulkos ar granatos jų nesugebės pajudinti. Tik nedaugeliui objektų galioja fizikos dėsniai. Liūdina ir veikėjų kūno atsparumas mūsų kulkoms. Tokiam techniniam šedevrui išties nepakenktų veikėjų destrukcija, kadangi nuo priešų nekrenta jokios kūno dalys, o sunaikinus jie tarsi ištirpsta, jų kūnai pranyksta nežinioje. Žinoma, tai gražu ir primena vampyrų žudymo vaizdus iš Blade, tačiau įvairovės ir čia norėtųsi. Garso efektai taip pat stipri žaidimo vieta. Garsai bei muzika girdisi sklandžiai ir sukuria dar didesnę žaidimo įtampą.

Doom 3 — trumpas žaidimas, vieno žaidėjo režimą galima įveikti per 8–10 valandų be didesnių sunkumų. Tačiau Xbox žaidimo versija siūlo Co-op režimą, kuriuo galite vieno žaidėjo režimą „pereiti“ kartu su savo draugu. Tai išties įdomu ir verta išmėginti. Taip pat žaidimas siūlo mums daugelio žaidėjų batalijas ir originaliąsias Doom versijas. Doom I ir Doom II išties smagu išmėginti ir prisiminti senus gerus laikus. Išmėginus šio žaidimo pirmtakus, verta susimąstyti, kokiu sparčiu tempu auga žaidimų lygis. Jei pirmą dalį su antra dar galima palyginti, tai lyginti antrąją su trečiąja Doom dalimi būtų tikra nuodėmė, kadangi technologijos taip kilo aukštyn, kad žaidimai visiškai skirtingi. Tačiau tiek anuos, tiek šį, trečiąjį Doom, galima vadinti aukščiausia kartos viršūne.

Vertinant Doom 3 apskritai, tai be abejo, vykęs žaidimas, tačiau jis gali ir nuvilti. Technologijų prasme tai tikras stebuklas, ir niekas neprilygsta jo detalumui, animacijos lygiui bei garso efektams.

Tačiau tai tik viena medalio pusė. Pats Doom 3 „geimplėjus“ liko toks pat, kaip ir žengdamas pirmus žingsniuose žaidimų pasaulyje. Žaidimo veiksmas — tikra arkada, nuolatinė monotonija klaidžiojant koridoriais, naikinant šimtus tų pačių, nežinia iš kur atsirandančių priešų — išties pabosta. Kartais norisi viską baigti ir užmiršti šį tariamą šedevrą, tačiau žinant, kiek metų darbo buvo įdėta į žaidimą, norisi tęsti ligi galo, kad sužinotum, kokia pabaiga laukia šios kosminės istorijos.

ID

MUZIKA 90
Bauginanti, įtraukianti į veiksmą.

GARSAS 85
Sklandūs, realūs.

GRAFIKA 100
Aukščiausio lygio grafika.

VALDYMAS 80
Standartinis.

SIUŽETAS 75
Nieko ypatingo, eilinė kosminė istorija su pragaro priemaišom.

Iš vienos pusės žaidimas tikras perliukas, tačiau iš kitos šiek tiek nuvilia, tačiau jį rekomenduoti būtų galima visiems, norintiems pamatyti grafikos spindesį.

IŠVADA 80

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 Pro Stick vairalazdė.

Praėjusio numerio nugalėtojas Mantas Fominickas iš Tauragės, jam atitenka *Logic 3 V12 Challenger* pultelis.

Devil May Cry 3

Perėjimas

1-OJI MISIJA: PAŠĖLĘS VAKARĖLIS
Kaip numatyta, misiją pradėsi būdamas sukčiumi. Misijos pradžioje tau bus duodami nurodymai ir aprašymai. Kurį laiką turėsi kovoti su daugybe priešininkų. Naudodamas artileriją ir grumtynių veiksmus išsikovok savo kelią pirmyn. Misijoje skinkis kelią, kol pasieksi vietą, kurioje tau parodys sceną.

2-OJI MISIJA: KRAUJO RYŠYS
Misiją pradėk būdamas ginkluotu žudiku, nes šis mišrus ir balansuotas stilius labiausiai tinka šiai misijai. Tam tikrose žaidimo vietose vienas stilius tampa pranašesnis už kitą, dėl to reikia tinkamai pasirinkti veikėjo stilių misijos pradžioje. Pradėjęs misiją, nužudyk landūnus, kurie kėsinsis į tavo gyvybę. Žudyk juos šaunamaisiais ginklais, o jiems priartėjus, naudok kardą.

Visiems priešams mirus, iš dangaus nukris milžiniškas neryškiai matomas priešininkas, kuriam sprogus išvenk sprogimo bangos nuspaudęs R1, atsilaikymui naudok X. Netikėtai pasirodys dar daugiau priešų ir dar vienas sprogstantis milžinas. Tuomet bandyk jį nušauti ir šitaip nužudyti priešininkus sprogimo banga. Nužudęs priešus, skubėk koridoriumi, kol nepasirodė raudonos spalvos priešininkai. Atsidūręs giltinės kaimynystėje, pradėk ją atakuoti šaudydamas iš toli, jai pranykus, venk šoninių sienų, nes ji gali staiga užpulti iš nugaros. Išvengęs jos atakų, priešę ir jos sargą nužudysi naudodamas kardą bei skirtingus jo derinius. Niekada nenaudok tų pačių derinių kelis kartus iš eilės. Nesikarščiuok ir žaisdamas žudyk priešus naudodamas serijas kulkų.

3-OJI MISIJA: VELNIO BOKŠTAS
Pasirink ginkluotą žudiką, nes prireiks tikslumo bei pedantiškumo. Misijos pradžioje nužudyk priekyje ant žemės esančius priešininkus. Saugokis mėlynų strėlių ir judėdamas atgal kaip tik įmanoma greičiau nužudyk juos. Norėdamas ištuštinti zoną nuo priešų, šaudyk į liepsnojančias statines. Nužudęs dar du lankais apsiginklavusius sargus, sutelk savo dėmesį į sprogstantį milžiną. Judėdamas tiesiai durų link žudyk visus, kas bandys pastoti tau kelią, ir saugokis priešininkų atakų. Priėjęs duris, įeik į vidų.

Durys užsidarys, ir pro jas niekas nepateks į vidų, taigi turėdamas laiko pasiimk tarp kitų daiktų esančius du raudonus rutulius. Kambaryje sunaikink viską, už dėžių rasi reaktorių. Keliais smūgiais atakavus šį prietaisą, atsiskleis naujos durys, įėjęs pro jas, rasi ant lentos esantį šratinį šautuvą. Išėjęs pro duris, susidursi su priešais. Tarp jų bus ir telepatų. Kovok naudodamas daug skirtingų kardų derinių. Šioje misijos dalyje neturėtum daug nukentėti. Nužudęs priešininkus greičiau nei per vieną minutę, atrasi slaptą misiją.

Per pagrindines duris išeik į gatvę. Pasibaigus scenai, eik tiesiai gatvele. Dešinėje, ant atbrailos, rasi mėlyno rutulio dalį. Eidamas toliau rasi energijos rutulį. Pasinaudok juo, kad pagerintum savo dvynių šautuvų savybes. Jei atsirastų problemų dėl artėjančios kovos su bosu, pabandyk nusipirkti energingąją žvaigždę, kuri veikia lygiai taip pat kaip mėlynos spalvos rutulys. Kairėje išgriovęs sieną rasi rutulio dalytuvą, už statulos rasi dalį mėlyno rutulio. Įėjęs pro duris pateksi į ledo salę. Paėjęs pirmyn, pastebėsi lede sušalusį priešininką, panašų į šunį. Tai Cerberus'as. Manoma, kad žaidime jis sunkiausiai įveikiamas priešas. Naudodamas iš toli antrojo arba trečiojo lygio šautuvus, išvenk priešo kulkų voliodamasis iš vienos pusės į kitą.

Nuolatos šaudydamas į priešininką, saugokis jo išspjaunamų ledo luitų. Sunkiausia išvengti priešo pripildytų įvairiais netikėtumais atakų, dėl to atsitrauk, jei pastebėsi keistą judesį. Išdaužius ledus, laikas priartėti. Naudok tiesinę trikampę kombinaciją, kad pasiektum priešo kojas ir pargriautum jį. Priešininkui pargriuvus, pradėk naikinti jo galvas. Kadangi priešas atakuoja iš priekio, kelias prie jo galvos iš šono tau bus saugus. Nutrukus atsiradus ledui, vėl išdaužyk jį. Nukritus galvai, naudodamas viską, ką išmokai, pribaik ją. Šį veiksmą pakartok tiek kartų, kiek prireiks. Antroje kovos dalyje naudok šautuvus dvynius, jei atsiras didelių problemų, padidink šautuvų lygį. Neužmiršk nuolatos išsaugoti savo žaidimą, kad neprarastum rutulių ar rastų daiktų.

4-OJI MISIJA: NEKVIESTASIS
Nesvarbu, kurį stilių pasirinksite šiai misijai. Pradėjęs užkilk laiptais, nesvarbu kuria puse, nes abi laiptinės veda ten pat. Prie kitų laiptų pakilk į kairę pusę. Pasiimk raudoną rutulį ir pro duris įeik į koridorių, pilną priešininkų. Šaudydamas ir bandydamas susikurti kelią artėk prie kito kambario už šalia esančių durų. Ja-

me rasi priešininkų, pirmiausia atkreipk dėmesį į tris sargus, kurie naudoja degančias strėles. Naudok šautuvus dvynius. Jei jie ne trečiojo lygio, pasirūpink, kad po šios misijos jie tokie taptų. Žudydamas sargus pasinaudok kardu ir nužudyk šalia priartėjusius priešininkus.

Nužudęs visus priešininkus, ženk toliau pro naujai atrakintas duris. Lifte sunaikink statulas ir pradėk atakuoti raudoną svirtį tam, kad liftas suveiktų. Įšokęs į liftą užkilsi į viršų. Užkilęs ir įžengęs į kambarį, susidursi su telepatais, šaudyk į juos išlaikydamas vidutinį atstumą. Nužudžius šiuos priešininkus atsirakina kitos durys. Palipęs vamzdžiais, pasiimk mėlyno rutulio dalį ir išeik pro duris.

Po scenos, norėdamas užbaigti galvosūkį, sek keliu. Tau prireiks apvalaus objekto, dėl to eik prie už nugaros esančių geltonų durų, užkilk laiptais ir įkrisk į nemalonumų duobę. Susikovęs su keliais telepatais, susidursi su jau matytais naujais priešininkais. Kovą pradėk susprogdindamas sprogstantį milžiną, likusius po sprogimo pribaik naudodamas skirtingas kardo kombinacijas. Atsidarius mėlyniems vartams, įeik į vidų ir eik toliau pro didžiules raudonas duris. Patekęs į vidų būk pasiruošęs susikauti su dideliu kaulėtu šimtakoju bosu.

Užlipęs šimtakojui ant nugaros, smūgiuok į tarp šarvų esančias gijas. Nukritęs žemyn užkilk atgal į viršų dvigubu pašokimu. Naudok trečiojo lygio dvynius šautuvus, jei nepavyksta užšokti gyviui ant nugaros. Saugokis violetinės spalvos plazmos kamuolių, atsidūręs šalia jų, įmesk juos į duobę, taip jų išvengsi. Norėdamas pabaigti misiją, įėjęs į kitą kambarį pasiimk astronomijos lentą.

5-OJI MISIJA: APIE VELNIUS IR KARDUS

Pradėk misiją tapdamas sukčiumi ir pradėk kovą su Cerberus'u. Iš pradžių nužudyk skraidančius priešininkus naudodamas šautuvus, jiems nukritus ant žemės, pribaik su kardu. Nužudęs priešininkus, dvigubu šuoliu pašok aukštyn ir eik prie ten esančių durų. Įėjęs į vidų pro geltonas duris, eik toliau tiesiai ir užkilk laiptais, o pasukęs kairėn rasi galvosūkio akmenį. Palikęs čia astronomijos lentą nušok žemyn prie raudonai žybsinčių vartų. Tai spyruoklė, kurios pagalba lengvai ir greitai pateksi į viršuje esančius kambarius. Dabar dešinėje laiptinėje pagaliau rasi Vajura. Toliau eik pro duris, vedančias prie įėjimo.

Koridoriuje nužudyk priešininkus ir pasuk gyvų statulų kambario link ir užkilk į antrąjį aukštą. Pereik kambarį ir sekdamas Vajura prieik prie įdubimo. Rastą galvosūkio dalį įstatyk į įrenginį ir pasiimk plieno sielą, esančią kambario viduryje. Užsirakinus kambario durims, jau įprasta, teks nužudyti visus, esančius viduje. Po to dar keletą priešų sutiksi koridoriuje, kai artėsi prie išėjimo.

Pasinaudojęs spyruokle vėl užšok šalia geltonų durų. Pasiekęs kambarį su sugriautais laiptais, galėdamas eiti, ore pereik į kitą pusę ir pasinaudojęs *Cerberus*'o ginklu už statulos rasi mėlynos spalvos rutulio dalį. Ant platformos padėjęs plieno sielą, eik toliau pro didžiules dvigubas duris. Atsidūręs kambaryje pamatysi liftą, čia antroji slapta misija. Priešininkus turi nugalėti be jokio įdrėskimo, neturi prarasti gyvybių. Atsargiai, besigindamas nuo priešų, artėk prie lifto. Prie laiptų išsišakojimo pasuk dešinėn ir pasiimk gyvybingąją žvaigždę. Netrukus susidursi su dar vienu labai stipriu bosu.

Broliai labai stiprūs, nes neįmanoma susitelkti ties vieno žudymu ir eiti prie kito, su abiem broliais reikia kovoti kartu. Nužudžius vieną iš brolių, kitas perimtų jo jėgas. Tačiau brolių atakos elementarios, todėl gali laisvai judėti po visą kambarį ir šitaip nuolat judėdamas išvengti jų atakų.

Nuolatos šokinėdamas ir bandydamas išvengti jų atakų, gali neužtekti jėgų, dėl to gali atsitikti taip, kad jie sunaikins vienas kitą. Bėgdamas nuo vieno brolio apšaudymo, peršok kitą taip nukreipdamas ataką į brolį. Kuriam nors atsiklaupus, pasinaudok savo geriausiais triukais ir nužudyk tokiu būdu abu priešininkus.

6-OJI MISIJA: ŠEIMOS RYŠIAI

Būdamas sukčiumi, pradėk šią misiją įeidamas pro duris į išbandymų kamerą. Norėdamas gauti Artemidės ginklą, turėsi atlikti tris išbandymus. Einant iš kairės į dešinę — pirmasis išminties išbandymas. Įeik pro keturiais rutuliais viršuje žybsinčias duris. Toliau eik dvejais, po to trejais rutuliais pažymėtų durų link. Radęs pagrindiniame kambaryje, pasiimk intelekto ekstraktą. Grįžk pro duris, pažymėtas vienu rutuliu.

Kitas meistriškumo išbandymas. Įėjęs pamatysi sceną, po kurios teks visais įmanomais būdais išvengti į tave metamų iečių. Judėk iš vienos pusės į kitą ir net vaikščiok sienomis. Pasiek meistriškumo ekstraktą vingiuotai šokinėdamas kaip tikras katinas. Tave užpuls akmens drakonai bei smėlio žmogus. Įėjęs į kitą patalpą pro duris, praeik pro dar vienerias duris. Čia prasidės kovos išbandymas. Užlipęs ant platformos, pradėsi kovą. Privalai užžiebti abu čia pat esančius apskritimus, kol priešininkai netaps pažeidžiami. Pasirodys keletas priešininkų, net ir telepatai, dėl to apskritimo įžiebimui panaudok Cerberus'ą.

Pagriebęs kovos ekstraktą, išeik į pradinį kambarį. Virš lazerio mašinų pasiimk raudonus rutulius ir aktyvuok jas, kad galėtum pasiimti Artemidės ginklą. Eidamas koridoriumi išvysi sceną, misija pasibaigs pasibaigus scenai.

7-OJI MISIJA: ATSITIKTINIS SUSITIKIMAS

Pradėjęs misiją, būdamas kardo meistru, iškart rasi slaptą misiją uždaroje teritorijoje. Turi išbūti ore dvidešimt sekundžių, tai gali padaryti šokinėdamas ant priešininkų galvų. Po to susirink visus raudonus rutulius ir ženk pro raudonos spalvos duris į kitą kambarį. Sudaužydamas visas spyruoklių paleidimo aikšteles, surink visus raudonus rutulius. Toliau keliauk į biblioteką, ją rasi nusileidęs žemyn ir įėjęs pro duris į kitą patalpą. Eidamas koridoriumi susidursi su gyvomis statulomis, norėdamas pasiimti raudonus rutulius, turėsi visas statulas nužudyti. Rasi *Orihalcon*'o nuolaužą. Grįžęs į ankstesnį kambarį,

pasinaudok spyruokle ir pakilk iki viršuje esančios salės. Ant platformos rasi šventinto vandens ąsotį.

Juodos dervos spalvos tuštumoje griebk raudonus rutulius, balkone rasi mėlyno rutulio fragmentą. Įžengęs į patalpą pro mėlynas duris, pasieksi kaukolės smaigalį. Pasiruošk susikauti su priešininkais. Ir vėl pasirodys gyvos statulos, su pirma jų pora bus daugiausia vargo, nes negalėsi atsitraukti ir pasinaudoti šaunamaisiais ginklais. Pasinaudok kardu, o kitoms palik šautuvus. Po to nušok į užtvertą teritoriją ir pasiimk gyvybingąją žvaigždę, pasuk pro kairėje pusėje esančias duris. Įžengęs pro duris, eik iki statulos, kol išvysi naują priešininką — Nukerį. Nukeriai naudoja šmėklų raketas, kurios persekioja Dante norėdamos sunaikinti jį. Jei pataikys, patirsi didžiulį smūgį, dėl to naudok šautuvus dvynius ir nužudyk juos iš saugaus atstumo.

Pasibaigus sumaiščiai, susirink sirenų klyksmo objektus ir išeik pro anksčiau užrakintas duris. Sudaužęs vazonus, susirink raudonus rutulius. Užlipęs laiptais prie energijos tiekimo įtaiso, panaudok Orihalcon'o fragmentą. Į pagrindinę salę pateksi įlisdamas į membraną. Toliau eik pro ugnimis apsaugotas duris, priėjęs panaudok sirenų klyksmo objektą. Patekęs į koridorių, pradėk skerdynes, tačiau žudydamas priešininkus neužmiršk pasiimti geltonos spalvos rutulio koridoriaus apačioje. Naudodamas Cerberus'o ginklą, pateksi į nepasiekiamą kambarį. Sudaužyk viską, kas trukdo tau pasiekti duris. Pradėk nuo švytinčio apskrito objekto daužymo, kol nuo lubų nenukris smailus kamuolys.

Užšokęs ant smailaus kamuolio, smarkiais smūgiais atakuok jį. Arba lik ant žemės ir apšaudyk jį su šautuvais dvyniais. Kamuoliui sprogus, pasiimk krištolinę kaukolę. Staiga tave užpuls priešininkai, dėl to būk pasiruošęs panaudoti Artemidės bei kitus daug žalos pridarančius ginklus. Nužudęs priešus, išeik iš kambario ir grįžk prie lifto. Prieš kovą su Kirtėju, pašalink kitus priešininkus, kuriuos sutiksi Ramiųjų Sielų teritorijoje. Čia tau prireiks pasinaudoti Gyvybingąja žvaigžde S.

Nužudęs kirtėją, elkis taip pat, kaip antrojoje misijoje, tačiau naudokis *Cerberus*'o ginklu. Išėjęs pro duris eik į Kaukolės smailės kambarį. Tam tinkamoje vietoje pasinaudok krištoline kaukole ir praeik pro duris. Sunaikink raudonojo rutulio statulą ir pasikeisk savo stilių į kardo meistrą. Už kitų durų laukia kova su Vergil'u. Įėjęs ir bandydamas jį apšaudyti, saugokis jo už nugaros, nes jis suktas ir apgaulingas. Jam pradėjus atremti tavo ataką, atsitrauk ir pradėk iš naujo. Pakilęs į orą jis tampa labiausiai pažeidžiamas, taikyk jam į šonus. Artėjant Vergil'o mirčiai, pasikeis kamera, jo atakos išvengsi, jei staigiu judesiu pasitrauksi į šoną. Tinkamiausias būdas jį nugalėti — naudoti šautuvus atsargiai išlaikant atstumą, išvengti jo kovinių kombinacijų, nuolat atakuoti.

8-OJI MISIJA: ATNAUJINTA BAIMĖ

Pradėjęs misiją kaip kardo meistras, pasirūpink, kad turėtum *Rebellion*'o bei *Cerberus*'o ginklą. Dante atsidurs keblioje padėtyje, todėl teks sprukti iš velnio vidaus. Yra du išėjimai. Pirmąjį rasi ant viršuje esančios atbrailos. Tačiau pasinaudok antruoju, esančiu kairėje pusėje, už mokyklos autobuso, nes čia atrasi slaptąją misiją. Eidamas saugokis skrandžio sulčių, jos tau kenksmingos. Norėdamas pasiekti išėjimą, turėsi sunaikinti penkis nervus. Pirmąjį rasi už mokyklos autobuso, kitas — starto vietoje pašokus aukštyn, dar vieną nervą atrasi priešingoje startui pusėje. Antrame plane pastebėjęs laivą rasi mėlyno rutulio fragmentą. Už krioklio ir dešinėje pusėje nuo krioklio, už raudonojo rutulio statulos, rasi paskutinius du nervus. Užšokęs ant autobuso gali toliau eiti naujai atrakintu keliu.

Prasibrovęs pro tariamas duris, kambario pabaigoje pateksi į kitą plotą. Pro mėlynas duris patekęs į vidų, visu greičiu perbėk kambarį, šitaip išvengsi kirminų keršto, paspruk pro mažąsias duris. Patekęs į kitą tariamą kambarį, susidursi su priešininkais: paprasčiausiai nužudyk juos ir keliauk toliau. Susidūręs su dar didesniu priešininkų skaičiumi, naikink tiek priešų, kiek prireiks Ignes Fatui atsiradimui. Bėgdamas koridoriumi pro atdaras duris, pribėk kitas duris. Įžengęs į kitą patalpą, būk pasiruošęs priešų antplūdžiui iš tariamo pagrindinio kambario. Kambaryje su dviem didžiuliais organizmais priėjęs prie būdelės panaudok Ignes Fatui. Tai aktyvuos kovą su bosu.

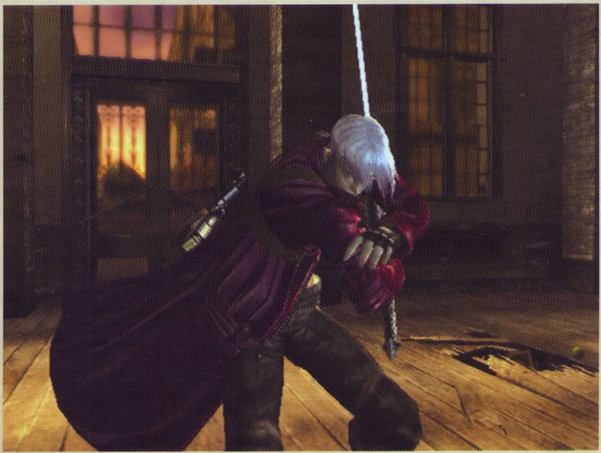
Milžiniška pabaisa turi tris organus. Norėdamas sėkmingai nugalėti šį bosą, naudok ginklus tinkamai. Mažesnius organizmus pašalink naudodamas Cerberus'ą. Po to imkis pabaisos. Taikyk į širdį, jei pramuši pradinį sluoksnį ir ilgokai į šitą vietą nepataikysi, jis vėl užsidengs iš naujo. Sunaikinus visus aplink pabaisą esančius priešininkus, pasirodys nauji, būk tam pasiruošęs. Surinkus reikiamą raudonųjų rutulių skaičių kambaryje, atsiras lazeris, stovėdamas kambario viduryje peršok lazerio atakas.

9-OJI MISIJA: IŠBLUKĘ PRISIMINIMAI

Pradžioje pasirink kardo meistro ir ginkluoto žudiko stilių. Priešais tave yra tilto aktyvavimo pultas, tačiau tu negali jo aktyvuoti. Eik koridoriumi ir už durų susikauk su dviem vorais. Priešai stiprūs, todėl atakuok juos iš toli pasinaudodamas šaunamaisiais ginklais. Būk atsargus, nes jie gali ir būtinai bandys užšokti ant tavęs. Nužudęs pirmuosius du vorus, sulauksi dar dviejų. Pro daugiaspalves duris pateksi į naujo galvosūkio kambarį. Sudaužęs vidurinį veidrodį toje pačioje pusėje, kairėje suformuok keistai atrodančią ketvirtąją formą, pavaizduotą apačioje, nes tai atrakina duris.

Eidamas toliau pašalink lankininkus ir laiptais užkilk aukštyn. Dvigubu šuoliu pakilęs aukštyn, nužudyk ten esantį lankininką, vėliau savo dėmesį atkreipk į dešinėje pusėje esantį kitą lankininką. Nužudęs lankininkus, išeik pro duris. Kitame lygyje susidursi su Nukeriais ir smėlio žmonėmis. Po šito kambario galima įsigyti naujų dalykų, dėl to paėjęs į kairę ir pakilęs į viršų, virš pamatų plyšio, atrasi spiralę — galingą šautuvą, kuriuo papildysi savo šautuvų kolekciją.

Šalia energijos tiekimo stoties įeik pro duris į apvalios spiralės kambarį. Saugodamasis skraidančių ašmenų, išžudyk viduje



esančius priešininkus. Voro kambaryje nužudyk kambario šeimininkus ir pasiimk ambroziją. Grįždamas į spiralės kambarį, pasuk į kitą koridorių. Šalia įėjimo, ant esančios aukštos atbrailos, prasidės slapta misija. Salėje pasuk į kairę, ten rasi Velnio žvaigždę, o dešinėje susikausi su keletu tavęs laukiančių priešininkų. Nužudyk juos ir bėk prie išėjimo, radęs užrakintas duris, ambroziją padėk į nustatytą vietą, patekęs pro duris į vidų, susitiksi Nevan'ą.

Nevan'a yra lengviausiai įveikiamas žaidimo bosas, nes prieš kiekvieną ataką ji garsiai paskelbia apie tai. Nustojus jai staigiai tave atakuoti, pasinaudok šventintu vandeniu. Jos į tave sviedžiamus švytinčius rutulius gali lengvai apeiti staigiais judesiais pasitraukdamas į šonus. Dauguma jos atakų nereikalauja jokio dėmesio, nes yra pakankamai laiko net pavėlavus išvengti jų. Ją nužudysi, jei pasinaudosi atbuliniu salto, kai ji nustos atakuoti. Trankyk, kol viską aplink siaubianti tamsa praris ją.

10-OJI MISIJA: DARBAS

Pradėk misiją pasirinkęs kardo meistro stilių ir pasiėmęs *Cerberus*'o bei *Nevan*'os ginklus. Pasiimk akmens kaukę ir pro platumą grįžk į tunelį. Artėdamas prie statulų, nužudyk kelyje sutiktus priešininkus. Į šviesiai šviečiančias duris mesk akmens kaukę ir, atsiradus keliui, eik tilto link. Tilto pabaigoje pasiimk naują generatorių. Patikrinęs objektą už statulos, atrasi šeštąją slaptąją misiją.

Rankoje laikydamas rastąjį generatorių, prieik prie durų. Tačiau prieš įžengdamas į kitą patalpą surink aplink esančius rutulius. Įžengęs pro žalias duris suprasi, kad esi ne vienas. Priešai judėdami aplink per visą kambarį bandys tave nužudyti, tad pasitelk į pagalbą *Nevan*'os ginklą. Patekęs į sandėlį, nužudyk vorus bei vorų karalienę. Kitame kambaryje išvysi sceną, po to pereik tiltą ir pamatęs dar vieną sceną atsidursi šalia ponios.

11-OJI MISIJA: KERŠTAS

Vėl pasirink kardo meistro stilių, nes tai tinkamiausias stilius kovojant su bosais. Pradėjęs misiją, peršok prietaisus ir atsitrauk atgal, kad galėtum nebūdamas lankininkų taikikliuose nužudyti juos saugiai. Keliauk žemyn, sek taku, vedančiu pro prietaisus, ten rasi Velnio Žvaigždę. Šiame kambaryje ant vienos iš atbrailų rasi slaptąją misiją. Perėjęs pro duris ir patekęs į koridorių, išvysi sceną. Jei nebūsi atsargus, daug bėdos pridarys išnykstantis priešininkas. Nužudęs priešą spiralės pagalba keliauk toliau.

Kitame kambaryje, kairėje pusėje, užšok ant statulos rankoje esančio objekto, po to peršok į viršuje esantį kelią. Atakuodamas raudoną angą, išvysi naujai atsidariusias raudonas duris. Susidorojęs su priešininkais, nužudyk kirtėją ir išnykstantį priešą, pereik į kitą kambarį. Čia pastumk statulą šalin ir pasiimk rastą gyvybių rutulį bei šventąjį vandenį. Prieš išokdamas į vežimą, nugalėk kovojančią statulą ir pasiimk rastą mėlynos spalvos rutulio fragmentą.

Iš kitų šalia važiuojančių tariamų vežimų tave atakuos priešininkai, keliausi tuneliais. Saugokis sprogstančiųjų ir naikink persekiojančiųjų vežimus. Gaudynių pabaigoje užkilęs laiptais pasiruošk kautynėms su bosu, įsigyk keletą gyvybinių žvaigždžių. Bosas labai didelis, tačiau jis turi silpną vietą — tai jo žibančios akys. Iš saugaus atstumo pasinaudojęs dvyniais šautuvais taikydamasis į akį paleisk kelias serijas šūvių. Leisk jam nugriauti aplink kovos lauką esančius statinius, šitaip bosas sugaiš laiko ir duos tau veikimo laisvę. Jam pradėjus svirduliuoti, nustok šaudyti ir priartėjęs atakuok jį iš šonų, būk budrus ir neleisk jam trenkti į tą pačią platformą, ant kurios tu stovi, nuolat judėk iš vienos pusės į kitą. Jam atsidūrus ant keturių, atsitrauk ir su šautuvais sunaikink į tave metamas statinių dalis.

12-OJI MISIJA: MEDŽIOTOJAS IR MEDŽIOJAMASIS

Pradėk misiją būdamas kardo meistras, pasiimk brolių ašmenis ir Rebellion'ą. Staigiais judesiais priartėk prie vežimo ir pradėk tolesnę kelionės dalį. Pradėjus važiuoti, sunaikink aplink esančius priešininkus, juos nužudęs, susirink žalius rutulius, kuriuos panaudosi naujų jėgų suteikimui. Žudydamas sprogstančius, neužmiršk laikytis saugaus atstumo. Jei išlipus iš vežimo tau prireiks energijos, nuspirk šalimais esančią statulą ir apačioje pastebėsi gyvybių rutulį. Persikėlęs į kitą zoną pirmiausia nužudyk priešininkus, esančius katedroje, dauguma jų po mirties tau paliks gyvybių rutulius. Ignoruodamas visus priešininkus kitame kambaryje, eik į kitą kambarį ir ten nužudyk akmens drakoną, kad gautum dar daugiau energijos. Išėjimas viršuje, pašokęs būtinai pastebėsi.

Kitame kambaryje susitiksi su kirtėju, tačiau nebijok, nes su juo kartu bus daugybė lengvai įveikiamų priešininkų, kurie po mirties tau paliks daug gyvybių rutulių. Po visų priešininkų mirties ant tilto išvysi sceną, kuri atskleis tau naujieną, kad tu nebeužburtas gyvybių sekimu. Skersai tilto pamatysi duris, įėjęs pro jas ant grindų rasi gyvybingąją žvaigždę L, pasiimk ją pirmiau nei kitas iš prekiautojo. Nusileidęs laiptais ir praėjęs pro duris, susitiksi su nauju bosu — degančiu žirgu.

Bosas labai nuspėjamas, dėl to jis judės tiesiai į tave. Stebėdamas žirgą pirmiausia atakuok jį su šautuvais dvyniais. Būdamas tilto viduryje, pasitrauk į šoną nuo žirgo. Peršokęs kraštą nuskubėk tiesiai prie boso jam sustojus. Nuspausk gaiduką ir apšaudyk degantį žirgą. Kai žirgas pradės tave pulti, pasinaudok *Rebellion*'u, kad paspruktum. Po kurio laiko žaidimas rodys sceną, pažiūrėjęs atsidursi apačioje kartu su šiurpia žirgo dvasia. Apšaudyk su šautuvais ir lygiai po vienos sekundės nuo išgirsto raketų paleidimo riksis, kad išvengtum atakos. Bosui artėjant prie tavęs, saugokis į tavo pusę atlekiančio vežimo. Išvengdamas strėlių riksis sulėtintai.

13-OJI MISIJA: ŠILTAS CHAOSO PASISVEIKINIMAS

Pirmiausia pasirink kardo meistro arba ginkluoto žudiko stilių, nes pirmasis labiau tinka kovojant su bosu, o kitas — su gyvomis statulomis. Pradėsi nuo kovos su statulomis. Ne-

trukus pasirodys gyva mago statula, kuri apšaudys tave degančiais kamuoliais. Išvengsi šių paprastų atakų, jei tik spėsi judėdamas jų išvengti. Išžudęs visas statulas, kitame kambaryje nusileisk laiptais. Patikrink raudoną rutulį ant laiptų, čia atrasi aštuntąją slaptąją misiją. Neik pro pirmąsias duris, o pasirink esančias koridoriaus pabaigoje. Kelyje velnio žvaigždės patobulinimo link, esančio šalia atbrailos koridoriaus pietuose, susidursi su dar daugiau gyvųjų statulų. Išėjęs į vestibiulį, sudaužyk dešinėje pusėje, antroje eilėje, esantį viršutinį veidrodį, kad galėtum išspręsti galvosūkį.

Išgriovęs sieną, įleisk į vidų šviesos. Dvigubu šuoliu patekęs į uždarą teritoriją kairėje pusėje, atrasi devintąją slaptąją misiją. Eilės pabaigoje sudaužyk veidrodį, kad prieitum prie Orihalcon'o dalies. Grįžk ir toliau eik vulkaninio stiklo taku. Čia susidursi su *Nevan*'os statula, kurią bus labai sunku sudaužyti. Pasižiūrėjęs, ar turi pakankamai gyvybingųjų žvaigždžių, pasinaudok visais turimais ginklais. Gali pabandyti pasinaudoti gyvsidabrio stiliumi, tačiau tai duos tau privalumą prieš kardo meistrą tik šioje vietoje.

Įėjęs pro duris, susidursi su Vergil'u. Jis naudoja du skirtingus ginklus. Pirmasis — kardas, antrasis — aklasis demonas *Beowulf*as. Didesnę dalį kovos jis naudos demoną, kartkartėmis pasinaudos savo kardu. Geriausia strategija — nuo kiekvienos *Vergil*o atakos staiga ristis į šoną.

Nebegalėdamas grumtis, atsitrauk toliau ir neužmiršk panaudoti šautuvus dvynius. Patartina Vergil'o atakos metu jį aplieti šventintu vandeniu. Priešui grįžus į pradinę formą, atakuok jį su kardu. Po akimirkos vėl atsitrauk ir pasinaudok ginklais. Norėdamas jį nugalėti, kartok veiksmus.

14-OJI MISIJA: VAŽIUOK!

Pasirinkęs sukčiaus ar karališkojo sargybinio stilių ir turėdamas naują velnio ginklą, misijos pradžioje nušok į apačią ir eik aplink keliu, kol kairėje surasi akį rėžiantį objektą. Tai aklasis demonas, kurį tikriausiai „pametė" sprunkantis *Vergil*as. Pamatęs demono statulą, sunaikink ją, pro duris įeik į vidų ir įlipk į liftą.

Pro skylę patekęs durų link, praėjęs pro jas, pateksi į vestibiulį. Dešinėje pusėje pro skylę pateksi į kitą kambarį, po to į kitą teritoriją, kurią saugos akmens drakonai. Naudodamas šautuvus dvynius bei brolių ginklą paversk drakonus akmenų krūva. Salės pabaigoje pro duris pateksi prie statulos, kurią nustūmęs šalin rasi žalią gyvybių rutulį. Įsėdęs į vežimą nužudyk pasirodžiusius priešininkus. Ir vėl susidursi su kirtėju. Kaip ir anksčiau, jo atakų išvengsi staigiais judesiais į šonus.

Iš šios salės pasišalink į pragaro greitkelį. Kelio išsišakojime pasuk į žalią kambarį. Čia susikausi su gyvomis statulomis, mažoje teritorijoje priešininkai gali sužeisti tave, dėl to pasinaudok akluoju demonu, o tik po to pradėk į toliau esančias statulas šaudyti dvyniais. Patekęs į violetinės spalvos kambarį, susidursi su nedorojo žirgo gyva statula, o nužudžius pasirodys dar viena statula. Toliau eik į žalią kambarį ir susirink energingąsias žvaigždes. Norėdamas jas pasiimti, turėsi sumokėti, tačiau ne pinigais, o kova su trimis statulomis.

Raudoname kambaryje susikausi su žyniu ir dviem statulomis, toliau pateksi į violetinį kambarį, jame eik pro duris kairėje pusėje. Įėjęs susikausi su keliomis statulomis ir žyniais, rasi mėlynojo rutulio fragmentą. Dabar eik pro dvejas duris, nusipirk, ką tik panorėsi, ir pasiruošk nukauti lankininkus, esančius antrame plane. Kitoje teritorijoje rasi energingąją žvaigždę S. Eidamas prie vandens gyslos, pateksi į šalia esantį portalą. Pateksi į Meilės Planetą, o norėdamas čia rasti nemokamą geltoną rutulį, nueik į *Dante's Devil May Cry* kabinetą. Išėjęs iš Meilės Planetos, eik į *Cerberus*'o gatvę, dešinėje pusėje rasi šventojo vandens. Paėjęs pirmyn, rasi motociklą, ir misija baigsis.

15-OJI MISIJA: NEKVIESTAS SVEČIAS

Naudokis kardo meistro stiliumi. Prieik prie durų šitaip sunervindamas prakeiktuosius angelus. Išsitrauk dvynius šautuvus ir apšaudyk juos, kol jie pradės kontrataką. Atsitraukęs ir išvengęs jų atakos, pasinaudok brolių ginklu ir atakuok į jų veidus. Nužudęs angelus ir patekęs į kitą kambarį, susidursi su vienu dideliu ir dviem mažesniais vorais. Išžudęs kambaryje esančius priešininkus, pro kitas duris pateksi į liftą, tačiau prieš tai šalia esančiame kambaryje surask paslėptus rutulius.

Pasinaudojęs ginklais ir patekęs į kitą teritoriją virš išėjimo esančioje statuloje, rasi raudonų rutulių. Voro kambaryje už statulos taip pat paslėpti rutuliai. Pro trijų spalvų auksines duris pateksi į įrenginių kambarį, susigrūmęs su keletu akmens drakonų gausi gyvybių rutulių, o kambaryje pasinaudosi esančia svirtimi. Kitame kambaryje susidursi su begalybe pradingstančių priešininkų, dėl to pasiimk Orthalcon'o fragmentą ir grįžk. Įrenginių kambaryje pasuk kelio link arba pasinaudok svirtimi.

Peršokęs vieną iš mestų geležčių, saugodamasis kitų, susidorok su aplink esančiais priešais ir eik į kitą kambarį, kuriame susikausi su penkiais vorais. Apieškojęs altorių rasi kitą *Orthalcon*'o fragmentą. Iš čia išėjęs eik į įrenginių kambarį. Atakuok apvalų objektą ir eik pro atsivėrusias duris Subterria link. Viršuje rasi raudonų rutulių, o pro apačioje esančias duris patekęs į kambarį, kuriame prireiks saugotis geležčių bei priešininkų, rasi paskutinį Orthalcon'o fragmentą. Grįždamas atakuok likusius priešininkus ir lifte pasinaudok *Orthalcon*'o fragmentais. Išlipdamas iš lifto, pabaigsi misiją.

16-OJI MISIJA: LAIMĖK ARBA PRALOŠK

Pasirinkęs ginkluoto žudiko stilių, pradėk naudodamas abu ginklus, užtaisytus ir paruoštus rankose. Pro duris patekęs į salę, pirmiausia atakuok lankininkus, po to — smėlio žmogų. Po akimirkos pro pietų

sienoje esančią skylę patekęs į kambarį įjunk du jungtukus ir apšaudyk du kamuolius, kurie iš pradžių atrodo nesušaudomi. Pasiėmęs Mėnulio Šukę šitą vietą izoliuosi ir toliau susikausi su keliais angelais. Kaip minėta, atakuok į veidą ir laikykis saugaus atstumo.

Patekęs atgal į Saulės ir Mėnulio kambarį, į lėkštę padėk turimą Mėnulio šukę. Praeidamas statulą dešinėje pusėje prieik prie įėjimo, norėdamas pakilti laiptais, susikauk su priešais. Užlipęs pateksi į Tekančios Saulės kambarį, norėdamas uždegti šviesą, atakuok apvalią svirtį. Naudokis Beowulf'o ginklu. Dešimtąją slaptą misiją atrasi dešinėje Auksinės Saulės pusėje. Pasiėmęs Saulę, pasiruošk kovai.

„Atsidarius" apsėstos medūzos kūnui, saugodamasis kaskart pašok į orą ir naudok šautuvus dvynius. Po pirmosios medūzos mirties susidursi su dar dviem medūzomis ir žirgais. Kai pamatysi dar daugiau medūzų, pasinaudok turimais Saulės ir Mėnulio daiktais, kad atrakinęs duris galėtum pasprukti į kitą kambarį. Patekęs į salę, nužudyk lankininkus ir akmens drakonus, esančius antrajame aukšte. Išvengęs priešininkų kovų, pro duris pateksi į nesibaigiantį pragarą. Milžiniškos kirmėlės kambaryje, ant tilto, nužudyk vorus ir nušokęs eik į ryškiai mėlyną kambarį. Eidamas į biblioteką pasiimk energingąją žvaigždę S. Čia susitiksi damą.

Kadangi plotas uždaras, iš čia bus sunku pasprukti, dėl to nuo damos raketų kaip uždanga naudokis knygų lentynomis bei kolonomis. Damai užšokus ant objektų viršaus, atsitrauk, nes ji paleis seriją granatų. Po priešės mirties gausi raketų paleidimo įrenginį ir Kalina Ana. Išeik pro duris, ir misija pasibaigs.

17-OJI MISIJA: VIDINIAI DEMONAI

Siūlytume pasirinkti kardo meistro stilių ir Beowulf'o ginklą. Už nugaros, sienoje, ant viršuje esančios atbrailos rasi energingąją žvaigždę S. Pro sienoje esantį plyšį patekęs į Karių kambarį ir nužudęs priešininkus, rasi geltoną rutulį. Tačiau priešus turėsi nužudyti, kol tavo dėka aktyvuoti jungikliai liks įsijungę ir nespės išsijungti, kitaip rutulio negausi. Grįžęs atgal, pro duris patekęs į kitą kambarį, sudaužyk raudonojo rutulio statulą ir pasiruošk kliūčių kambariui.

Pasinaudok Beowulf'u sudaužyk statulą ir pasiimk mėlyno rutulio fragmentą. Užšok ant centre esančio luito, peršok ant esančio horizontalioje tiesėje, toliau ant besisukančio, pasiekęs viršų pamatysi duris. Šiame kambaryje susidursi su priešininkais, pirmiausia pašalink lankininkus. Kambaryje su raudonomis durimis viską aplink sudaužęs rasi raudonų rutulių. Pastato šone rasi mėlyno rutulio fragmentą. Grįžęs į kliūčių kambarį šok į dešinę pusę. Užkilęs į kitą kambarį, užšok ant vientisos platformos. Eik šalia sienos esančiais kubais.

Norėdamas pasiekti duris, kaip įmanoma greičiau šokinėk sumaišytomis platformomis. Užkilęs laiptais, pasuk į kairę, pateksi į bandymų kambarį. Įėjus kambarį, durys užsirakins ir pasirodys vorai. Išlaikysi meistriškumo bandymą, jei įveiksi visus vorus. Po išbandymo paleidimo aikštelėje pateksi toliau į juodąją tuštumą. Už kolonos skliauto, šalia statulos, atrasi vienuoliktąją slaptąją misiją. Pro kitas nežinomas duris pateksi į kambarį, kuriame susikausi su pragaro demonais. Priešininkų atakų būdamas ant šlaito išvengsi, tačiau apšaudydamas juos saugokis jų persikėlimo tau už nugaros. Puikiausiai šioje situacijoje tiks Kalina Anos ginklas. Kitame kambaryje įsigijęs statulą gausi keletą papildomų energingųjų žvaigždžių, pro viršuje esančias duris pateksi pas bosą.

Bosas — tai tavo šešėlis, todėl jis puikiai pažįsta tave. Pasiruošk Beowulf'o ginklą ir užkilęs aukštyn trenk į lempą keturis kartus, šešėliui priartėjus, trenk penktą kartą. Užsidegus šviesai, šešėlis apaks, tada atakuok jį. Jei nebūsi pasiruošęs atakai, geriau spruk ir neuždek šviesos smūgiuodamas į ją penktą kartą. Po kelių tavo atakų šešėlis pasinaudos tamsa, kad ji išjungtų šviesą. Kova ilga, tačiau nesuklydus įmanoma priešininką nukauti visiškai nepraradus gyvybių.

18-OJI MISIJA: PASIKĖSINIMAS Į PRAGARĄ

Ši misija žaidime sunkiausia, todėl stilių pasirink pats. Pradžia neapsakomo grožio teritorijoje, eik pirmyn ir pro veidrodį. Tu esi ant milžino šachmatų lentos, Hario Poterio. Pasinaudok Kalina Ana ir raketų paleidimo prietaisu, nes to prireiks norint prasiveržti lauk nuo pėstininkų antpuolio. Atakuok juos tik tada, kai jie švytės, saugokis karaliaus ir karalienės figūrų.

Karaliui mirus, šok pro veidrodį ir susikauk su pora angelų. Šioje situacijoje geriausia bėgti viršuje esančio veidrodžio link, pro jį pateksi į kapines. Kapinėse atgims visi nužudytieji priešininkai ir bosai. Nužudęs visus bosus, gausi prizą, nužudęs tik tris, pabaigsi misiją. Žalius rutulius rasi sudaužęs raudonojo rutulio statulą, šalia Šventojo Rašto plokštės atrasi dvyliktąją slaptąją misiją. Trys bosai, kuriuos turi nužudyti, — Beowulf'as, Agni ir Rudra, Cerberus'as. Po visų bosų nužudymo rasi mėlyno rutulio fragmentą, nenužudęs visų bosų ir norėdamas pabaigti misiją, eik į veidrodį.

19-OJI MISIJA: JĖGŲ SUSIDŪRIMAS

Pasirink kardo meistro stilių ir misijos pradžioje susidūręs su priešininkais panaudok geriausiai tau žinomus veiksmus. Prieš kitus priešininkus, kuriuos susitiksi pro veidrodį patekęs į kitą kambarį, gali naudoti šautuvus dvynius. Nors ir negalėsi nukauti priešų, tačiau saugokis jų. Apsiginkluok ir susirask kambaryje esantį per daug žalią veidrodį. Kaip įmanoma greičiau pradėk atakuoti veidrodį su Beowulf'u. Veidrodžiui suskilus, aplink tave esantys priešai mirs. Kartok šį veiksmą, kol visi priešininkai, esantys kambaryje, numirs. Užšokęs ant šviestuvo, rasi energingąją žvaigždę L, toliau keliauk į smėlio laikrodžio kambarį.

Kambaryje su smėlio laikrodžiu naudok Kalina Ana ginklą, patalpos centre pasiimk Samsara. Išėjęs vėl atsidursi kapinėse. Prie pirkimo statulos susirinkęs žalios spalvos rutulius įsigyk patobulinimų ir gydomųjų prietaisų. Pro veidrodį patekęs į kitą kambarį, ignoruok jį ir keliauk toliau pro veidrodį į dar kitą kambarį, kuriame prie auksinės statulos panaudok Samsara. Pro veidrodį ir pro duris pateksi į kvapą gniaužiantį plotą.

Kovą pradėk naudodamas Agni ir Rudra. Pašokęs į orą, pradėk daugiausia žalos priešams darančias atakas. Pasirodžius delfinams, pasinaudok Kalina Ana ginklu, taikyk į galvas. Pasirodžius Arkham'ui, atakuok jį, kol jis taps pusiau gyvas. Pažiūrėjęs sceną, pratęsk kovą. Akham'as išmoko pačiupti Dante, taip atsitikus, pasinaudok Vergil'u, kad jis išspardytų Arkham'ui užpakalį. Be to, nuo šiol nebeturėsi velnio gaiduko mato.

20-OJI MISIJA: KLYKIANČIOS DVASIOS

Paskutinę misiją pradėk pasirinkęs kardo meistro arba bet kurį kitą tau patinkantį stilių. Pabandyk gauti tris energingąsias žvaigždes, vieną švento vandens ir dvi velnio žvaigždes. Kovos pradžioje prieš Vergil'ą naudok šautuvus dvynius. Jo galios beveik nepakitusios nuo praėjusio jūsų susitikimo, pagerėjusios tik persikėlimo galios. Saugodamasis jo atakų, kurk savas. Jėgoms sumažėjus perpus, jis virs mėlynu pragaro nemalonumu. Tada pasinaudok savo greičio padidinimo gebėjimais ir pradėk veikti kaip tikras velnias. Priešininkui vėl tampant „normaliam", atakuok jį. Likus ketvirtadaliui gyvybių, Vergil'as taps ir greitesnis, ir galingesnis. Nebegalėdamas pasinaudoti savo greičio persvara, apliek jį šventintu vandeniu ir šitokiu būdu pribaik jį.

Sveikiname, jūs pabaigėte sunkiausią žaidimą gyvenime!..

PATARIMAI

KODAI, GAMEDUK

CONSTANTINE

Žaisdami žaidimą spauskite Select ir patekę į žurnalo ekraną spauskite

Lygio praleidimas — Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Kvadratas, Apskritimas(2), Kvadratas(4), Apskritimas(2).
Nepažeidžiamumas — Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn(2), Dešinėn(2), Kairėn, Kvadratas(2).
Nesibaigianti amunicija — Kvadratas, R2(2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Apskritimas(2), Kairėn, Dešinėn.
Nesibaigianti burtų energija — Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn(2), Dešinėn(2), Kairėn, Apskritimas(2).
Mirtini šūviai — R2, Kairėn, Dešinėn(4), Kvadratas(2).
Greitas šaudymas iš šratinio šautuvo — L2, Kairėn, R2, Kairėn, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas.
Greitas šaudymas iš Luger — R2, Kairėn, L2, Kairėn, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas.
Sprogstančios bombos — Dešinėn, Kairėn, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kairėn, Dešinėn.
Šaudyti ugnies kamuoliais — Apskritimas(3), Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn.
Pirmojo asmens režimas — R2, L2(2), R2, Kairėn(2), Dešinėn(2).
Sulietas režimas — Kvadratas, R2(2), Apskritimas(2), Dešinėn(2).
Dideli ginklai — Kairėn, Kvadratas(3), Trikampis(3).
Didelės demonų galvos — R2, Kairėn, Dešinėn, Kairėn(2), Dešinėn, Kairėn, R2.
Lėtai judantys demonai — Kvadratas, R2, Dešinėn, Apskritimas(3), Kairėn(2).

KKND CROSSFIRE

Žaisdami laikykite L1 + R1 + R2 + L2 ir spauskite Start, kad patekti į pauzės meniu. Tada pasirinkite Display Password opciją ir spauskite Kairėn, Apskritimas, Kvadratas, Dešinėn, X kol rodomas dabartinis kodas. Pauzės meniu pasirodys cheats opcija. Pasirinkite ją ir gausite papildomų pinigų, nepažeidžiamumo, rūko nuėmimo ir staigios pergalės galimybes.

Lygių kodai:

Evolved
The Guns Of Navaho — HHQQQ4
The Spiders Lair — HUQQQI
The Seven Samurai — HDQQQS
The Rabbit Warren — HLQQQZ
The Birds — IQQQHZ
I'll Be Your Friend — IVQQUZ
Saukštynply Run — IAQQGZ
Napalm Sunday — IGQHGZ
The Wall Of Death — ILQHLZ
Dam It Janet — JUQFLZ
Take The Tower — JDQ6LZ
Aerial Saukštynremacy — JCH6LZ
Operation Donut — JKU6LZ
End 2 Robots — KVG6LZ
End 2 Symmetrics — K8GLLZ

Survivor
The Great Escape — DTSQSB
Hide And Seek — DUSQSI
Let's Get Technical — DBSQSS
Kamikaze Squad — DJSQSZ
Phoenix River — ESSQGZ
Impending Annihilation — ETSQUZ
Charlie Don't Surf — EOSQHZ
Convoy — ENSQJZ
This Ain't Avalon — EJSHJZ
Robots Must Die! — FGSUJZ
Heavy Weapons Operation — FISGJZ
First To The Middle — F3SLJZ
Con Air/ Special Delivery — FNGLJZ
Strike Three — GSULJZ
Death To The Freaks — G1HLJZ

Series 9
Driving Miss Daisy — L41Q14
Gopher Hunt — LI1Q1I
Divide And Conquer — LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie — LZ1Q1Z
Highway To Hell — M11Q4Z
Bridges Of Mad Son County — MB1QIZ
Ring A Rosie — MP1QQZ
Grapes Of Wrath — M91QZZ
The Glue Lagoon — MZ1HZZ
Mutants Off-Line — N41UZZ
Walls Of Jerry Co — NN1GZZ
Islands In The Stream — NF1LZZ
River Runs Through It — N94LZZ
Ground To Air — O1ILZZ
Survivors Go Home — OJQLZZ

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Žaisdami žaidimą spauskite:

Nesibaigianti sveikata — Žemyn, X, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, R1, Dešinėn, Žemyn, Aukštyn, Trikampis.
Nesibaigianti amunicija — L1, R1, Kvadratas, R1, Kairėn, R2, R1, Kairėn, Kvadratas, Žemyn, L1(2).
Ginklai (pirma eilė) — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn.
Ginklai (antra eilė) — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn(2), Kairėn.
Ginklai (trečia eilė) — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn(3).
Hitman lygis su visais ginklais — Žemyn, Kvadratas, X, Kairėn, R1, R2, Kairėn, Žemyn(2), L1(3).
Šarvai, sveikata ir pinigai — R1, R2, L1, X, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn.
Pakelti ieškomumo lygį — R1(2), Apskritimas, R2, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn.
Sumažinti ieškomumo lygį — R1(2), Apskritimas, R2, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn.
Ieškomumo lygis niekad nekyla — Apskritimas, Dešinėn, Apskritimas, Dešinėn, Kairėn, Kvadratas, Trikampis, Aukštyn.
Atlygis už herojaus galvą — Žemyn, Aukštyn(2), Aukštyn, X, R2,

KODAI

R1, L2(2).
Maksimalūs įgūdžiai su automobiliais — Kvadratas, L2, X, R1, L2(2), Kairėn, R1, Dešinėn, L1(3).
Maksimali pagarba — L1, R1, Trikampis, Žemyn, R2, X, L1, Aukštyn, L2(2), L1(2).
Maksimalus patrauklumas — Apskritimas, Trikampis(2), Aukštyn, Apskritimas, R1, L2, Aukštyn, Trikampis, L1(3).
Maksimali plaučių talpa — Žemyn, Kairėn, L1, Žemyn(2), R2, Žemyn, L2, Žemyn.
Maksimalūs raumenys — Trikampis, Aukštyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Apskritimas, Kairėn.
Maksimalūs riebalai — Trikampis, Aukštyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Apskritimas, Žemyn.
Nei riebalų, nei raumenų — Trikampis, Aukštyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Apskritimas, Dešinėn.
Nėra alkio — Kvadratas, L2, R1, Trikampis, Aukštyn, Kvadratas, L2, Aukštyn, X.
Saukštyner smūgiai — Aukštyn, Kairėn, X, Trikampis, R1, Apskritimas(3), L2.
Adrenalino efektai — X(2), Kvadratas, R1, L1, X, Žemyn, Kairėn, X.
Aukštesni šuoliai — Aukštyn(2), Trikampis(2), Aukštyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, R2(2).
Visi automobiliai su nitro — Kairėn, Trikampis, R1, L1, Aukštyn, Kvadratas, Trikampis, Žemyn, Apskritimas, L2, L1(2).

MANHUNT

Pilna įranga — R1, R2, L1, L2, Žemyn, Aukštyn, Kairėn, Aukštyn
Helio medžiotojai — R1, R1, Trikampis, Apskritimas, Kvadratas, L2, L1, Žemyn
Nematomumas — Kvadratas, Kvadratas, Kvadratas, Žemyn, Kvadratas, Žemyn, Apskritimas, Aukštyn
Beždžionės išvaizda — Kvadratas, Kvadratas, R2, Žemyn, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, Žemyn
Kiaulės išvaizda — Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Kairėn, R1, R2, L1, L1
Triušio išvaizda — Kairėn, R1, R1, Trikampis, R1, R1, Kvadratas, L1
Regeneracija — R2, Dešinėn, Apskritimas, R2, L2, Žemyn, Apskritimas, Kairėn
Bėgimas — R2, R2, L1, R2, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn
Tyla — R1, L1, R1, L1, Dešinėn, Kairėn, Kairėn, Kairėn
Saukštyner smūgis — L1, Trikampis, Trikampis, Trikampis, Apskritimas, Apskritimas, Apskritimas, R1

MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

PDA factions ekrane spauskite kodus:
Visi atlyginimai — Dešinėn(2), Kairėn(2), Aukštyn(2), Žemyn(2), Aukštyn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn(2), Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn(2), Aukštyn, Kairėn(2), Dešinėn(2).
Visi pirkiniai — Žemyn(4), Aukštyn, Kairėn, Dešinėn(2).
Nesibaigianti sveikata — Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn.
Nesibaigianti amunicija — Dešinėn, Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn(2).
Papildomi pinigai — Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn(2), Kairėn, Žemyn, Dešinėn.
Visos frakcijos neutralios — Aukštyn(4), Žemyn(2), Dešinėn, Kairėn.

GAMEDUK

METAL SLUG ADVANCE

V misija
Niekaip negaliu įveikti paskutinio boso. Tik iki pusės sunaikinimo einu.
Kirilas, Vilnius.
Silpnoji boso ataka — jo raudona „akis" metalinio kūno viršuje, šaudykite į ją, kai tik bus galimybė. Pradžioje teks kautis su dviem boso išleistais droidais — atakuokite pirmiausia vieną, kito atakų tiesiog venkite. Kai pirmasis žus, su antruoju susitvarkyti bus daug lengviau nei su abiem iš karto. Nukovus antrą, iškris sukus kulkosvaidis, tad pasistenkite jį paimti — užmuškite priešą tokioje vietoje, kad ginklas nenukristų per daug aukštai, mat jis greitai dingsta ir galite nesuspėti jo paimti. Tada bosas pradės šaudyti mėlynus spindulius, jų lengva išvengti būnant apačioje. Vėliau bosas nusileis, pradės šaudyti iš akies, o jums reikia visais įmanomais būdais vengti atakų ir kuo daugiau šaudyti į akį. Užsidegęs bosas vėl paleis tris droidus, o sunaikinus paskutinį, jis taip pat išmes ginklą. Toliau venkite jo atakų (jokiu būdu nestovėkite viduryje, atidžiai sekite kiekvieną jo spindulį) ir šaudykite į akį.

FINAL FANTASY X-2

Pradžia
Kokią dressphere Junai labiausiai verta kelti?
Laurynas, Vilnius.
Vienareikšmio atsakymo tikrai nėra. Čia ir slypi žaidimo įdomumas — eksperimentuoti su veikėjais.

SILENT HILL

Aš suradau channeling stone. Žinau, kad jį reikia panaudoti 5 ar 6 vietose, kokios tai vietos?
Eugenijus, Vilnius.

1. Ant pasikeitusios mokyklos stogo.
2. Viešbučio stovėjimo aikštelėje.
3. Valties būdelėje.
4. Lauke, prie įėjimo į pasikeitusią ligoninę.
5. Ant švyturio stogo.

Pirmus keturis galima naudoti bet kokia tvarka, tačiau reikia naudoti iš karto, kai patenki į vietovę. Penktoji vieta turi būti paskutinė, po visų likusių.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN WARRIOR WITHIN

Radau šiuos slaptus ginklus: hockey stick, rayman fist, light sword. Žinau, kad dar yra Teddy Bear ir garden flamingo. Kaip juos gauti?
Romas.
Teddy Bear yra vietovėje Mechanical Pit dabartyje, paslėptas už vienos sienos, kurią galima išgriauti (ieškokite mėlynos šviesos iš duobės), greta kambario su židiniu.
Pink Flamingo yra Garden Hall vietovėje dabartyje, už žemesnio rudo sienos krašto. Gausite jį panaudoję bloką iš sienos su mygtuku.

GTA: SAN ANDREAS

Mašinų eksportavimas (Basic Docks)
Kur rasti arba kaip atrodo automobilis Journey pavadinimu?
Gytis, Kaunas.
Tai labai nepatogus ir prastai važiuojantis, tačiau stilingas autobusiukas. Jį galima rasti ant Chilliad kalno.

Magic: The Gathering

KALADĖS KONSTRAVIMO PAGRINDAI

Praėjusiame numeryje šiek tiek supažindinau jus su šiuo nuostabiu *fantasy* kortų žaidimu ir pasakojau apie 5 magiškąsias spalvas, kortų rūšis ir kitus smagius dalykus. Šį kartą straipsnelis labiau skirtas jau pradėjusiems žaisti — papasakosiu jums apie kaladės dėjimosi pagrindus.

PRADŽIA

Kad ir su kuo žaistume, be abejo, norime laimėti. Ir dažniausiai norisi tai padaryti ne bet kaip — o su savo sudėta kalade. Žinoma, kaladę galima susidėti bet kaip, be jokios tvarkos ir taisyklių, tačiau taip jūs tikrai pralaimėsite. Todėl noriu supažindinti su pagrindiniais dalykais, taisyklėmis ir galimybėmis, kaip efektyviau pasiruošti savo „kortų armiją".

Pirmiausia kelios griežtos taisyklės. Būtinos yra šios dvi:

1) Jūsų kaladėje turi būti bent 60 kortų.

2) Vienodų kortų negali būti daugiau nei 4.

Nors galima turėti ir daugiau nei 60 kortų kaladėje, to aš tikrai nepatarčiau. Su kiekviena korta, viršijančia 60–ies ribą, jūs mažinate savo kaladės pastovumą, išklibinate jos veikimo „mechanizmą". Kiekvieną kartą jūs norite, kad jūsų kūrinys veiktų patikimai ir vienodai gerai. O tai galima padaryti tik turint kaladėje lygiai 60 kortų.

Puikiai žinau tą jausmą, kai tiesiog norisi įdėti tą ar aną kortą, viršyti 60 kortų ribą galvojant, kad „ji man tikrai pravers", bet reikia pasirinkti tik pačias tinkamiausias kortas ir padėti likusias į šalį. Kam jums koks Cleanfall, jei tik vienas iš jūsų daugybės pažįstamų žaidėjų turi savo kaladėje daug *Entchantment*'ų.

Kartais, aišku, pravers, bet tai atsitiks rečiau nei tikitės. Žinoma, yra ir išimčių. Kartais netgi geriausi žaidėjai įsideda daugiau nei 60 kortų. Bet jie tai daro retai, turi tam tikrai svarių priežasčių.

Panašiai yra ir su antrąja mano minėta taisykle — kuo daugiau kortos kopijų turite savo kaladėje, tuo didesnis šansas yra, kad tą kortą ištrauksite reikiamu metu. Žinoma, kai kurių kortų jūs nenorėtumėte ištraukti dviejų iš karto, todėl įdedate tik 2 ar 3 į savo kaladę.

KALADŽIŲ RŪŠYS

Vienas iš pirmųjų dalykų pradėjus galvoti, kokią kaladę ruošiatės susidėti, yra nuspręsti — ką gi jūsų kaladė darys? Tai bus daugybė padarų siekiant pribaigti priešininką kuo greičiau? Ar daugybė įvairių varžovą stabdančių burtų norint užtęsti žaidimą, o vėliau išsimesti kokį vieną didžiulį padarą ir taip pribaigti varžovą? Pasirinkti tikrai yra iš ko. Štai gana paprastas, dažnai naudojamas kaladžių rūšių suskirstymas:

Aggro — kaladė sudėliota taip, kad kuo greičiau pribaigtų priešinin-

ką, numuša jo gyvybės taškus iki 0. Pavyzdžiui, *Weenie* — daugybė mažų padarėlių už 1, 2 manos, keletas už 3. Viskas paremta tik greičiu. *Burn* — daug burtų, darančių tiesioginę žalą žaidėjui.

Control — stengiasi neleisti priešininkui įgyvendinti jo žaidimo plano. Tai galima padaryti labai įvairiai: atsakomąja magija (*counterspells*), naikinant priešininko žemes, jo padarus, neleidžiant atlikti kokių nors veiksmų (iš čia ir pavadinimas — kontrolė) ir panašiai.

Combo — stengiasi kiek galima greičiau įvykdyti tam tikrą kombo, kurio dėka arba iškart galima laimėti žaidimą, arba labai priartėti prie pergalės. Tokioje kaladėje taip pat dažnai naudojami įvairūs kontrolės elementai, padedantys išsilaikyti iki viso kombo paruošimo.

O kaipgi universali kaladė, kuri darytų viską, ką daro minėtosios kryptingos kaladės? Žinoma, kartais, kuriant savo kaladę, norisi, kad ji darytų viską. Patikėkite, tai neįmanoma, tokie bandymai gali tik viską sugadinti. Kaladė gal ir pradės daryti įvairesnius dalykus, bet visas efektas bus blogas, sugrius balansas. Geriau yra susikoncentruoti į vieną ar tik kelis tikslus. Būtent toks kaladžių įvairiapusiškumas ir skirtingas požiūris į kovą daro kiekvieną *Magic the Gathering* susirėmimą nepakartojamu.

ŽEMĖS

Kiek jų reikia įsidėti į kaladę? Toks klausimas kyla dažnai. Štai trumpas „gidas", kiek žemių reikėtų naudoti vienoje ar kitoje kaladėje:

16–18 žemių —> vienspalvė kaladė, naudojanti 1 ar 2 manos kainuojančius burtus.

18–20 žemių —> vienspalvė kaladė, bet naudojanti jau ir keletą 3 ar 4 manos kainuojančių užkeikimų.

20–22 žemių —> dvispalvė kaladė, naudojanti burtus už 1–3 manos.

22–24 žemių —> dvispalvė kaladė, naudojanti burtus už 1–5 manos.

24–26 žemių —> dvispalvė ar trispalvė kaladė, naudojanti bent keletą pakankamai daug manos kainuojančių burtų.

26–28 žemių —> daugiaspalvė kaladė, naudojanti brangius burtus arba kaladė, pagrįsta stipria žaidimo kontrole.

Šis suskirstymas yra paprastas ir juo naudojantis nereikia pamiršti įvairių kitų dalykų — galbūt jūsų kaladėje yra manos akceleracijos (įvairūs padarai ar burtai, kurie leidžia per „ėjimą" išleisti papildomas žemes ar patys gamina maną), daug vienos spalvos manos kainuojančių burtų ir panašiai.

KAIP PASIRINKTI TINKAMIAUSIĄ?

Sakykim, jūs sugalvojote susidėti juodą *Weenie* kaladę. Prisidėjote daugybę mažų padarėlių už 1 ir 2 manos. Ir tada paskaičiavę ir pagalvoję nutarėte, kad jums kaip tik liko keturios laisvos vietos padarų naikinimo burtams. Kadangi juoda tai daryti sugeba puikiai, pasirinkimas yra iš tiesų didžiulis. Apsvarstykime šiuos keturis galimus variantus — *Terror, Dark Banishing, Befoul, Murderous Spoils.* Aišku, *Spoils* ir *Befoul* reikia atmesti iš karto. Tai netinka tokiai greitai kaladei, kuri turėdama žaidime 2–3 žemes yra labai efektyvi. Tuo tarpu *Terror* ir *Dark Banishing* atrodo pakankamai prieinamai. Vienintelis skirtumas — *Terror* nesugeba sunaikinti artefaktinių padarų. Kadangi dabar artefaktiniai padarai nėra dažnai naudojami, *Terror*'u tikrai galima pasitenkinti. Tokį sprendimą priimti buvo nelabai sunku. Bet patikėkite, patys ateityje pamatysite, kad nuspręsti reikia ir daug sudėtingesnius dalykus.

Šiam kartui tiek. Jei turite klausimų, laukiate patarimų ar patys norite pasidalinti savo MTG patyrimais, rašykite į redakciją, o mes pasistengsime į juos atsižvelgti ruošdami kitų numerių temas.

QDOOM

Yu-Gi-Oh! KAPŲ SAUGOTOJAI

Paslaptingieji kapų saugotojai (*Gravekeepers*)... Jų mistiška organizacija saugo kapus nuo plėšimų ir nekviestųjų... Kiekvienas iš jų yra atsidavęs kapų saugojimui ir yra pasirengęs kovoti iki pat galo. Dažniausiai jie kaunasi mažomis grupėmis, dėl to vieni yra sunkiai įveikiami... Bet nebijokite, tik būdami savo paslaptinguose slėniuose ir kapinynuose, kurių jie niekada nepalieka, jie yra iš tikrųjų stiprūs. Tad susipažinkite — *Gravekeepers*!

Niekad nepagalvojote, kad kapų saugotojai gali sudaryti stiprią kaladę? Klydote. Visi jie yra pakankamai stiprūs tiek puolant, tiek ginantis, bet tik kartu jie atskleidžia tikrąją savo jėgą. Stipriausias iš jų, be jokios abejonės, yra *Gravekeeper's Chief*. 1900 ataka yra pakankamai stipri, tuo labiau, kad ateidamas į žaidimą jis prikelia vieną iš jūsų kapų saugotojų (galima netgi prikelti tą, kuris buvo paaukotas Chief'o iškvietimui). Jei žaidime yra *Necrovalley*, šio kapų saugotojo ataka ir gynyba išauga iki 2400/1700. Neblogai...

Po jo seka vienas iš svarbiausių kapų saugotojų — *Gravekeeper's Spy*. Jo gebėjimas surasti dar vieną kapų saugotoją ir „padėti" jį iš karto į žaidimą yra tiesiog nuostabus. O šalia viso šio gėrio — puiki gynyba.

Gravekeeper's Spear Soldier neatrodo įspūdingai. Bet jį galima surasti su *Gravekeeper's Spy* (ir *Mystic Tomato*), o tai jau šiokia tokia pradžia. Su *Necrovalley* žaidime jis tampa tikrai didžių proporcijų galiūnu, kurio gebėjimai dažnai labai praverčia.

Užpuolikas! (*Gravekeeper's Assailant*) Deja, nieko įspūdingo, kai žaidime nėra *Necrovalley*... Kai yra — visai kitas reikalas.

Gravekeeper's Guard. Mielas efektas (gražų drakoną tu išsimetei, bet susigrąžink jį), graži gynyba, bet be *Necrovalley* tai yra tik mielas mažas padarėlis.

Štai ir priėjom... Prie kortos, be kurios kapų saugotojai praranda dalį savo jėgos. Kuriate tokią kaladę: Necrovalley yra pirma korta sąraše, kurią turite gauti. Visi jūsų saugotojai gauna +500 tiek prie puolimo, tiek prie gynybos. Negana to, kapinynai yra „užšaldomi" — taip galite sustabdyti ne vieną priešininko galingą užkeikimą.

Nereikia pamiršti ir *Rite of Spirit* ir *Royal Tribute* — dviejų šalia *Necrovalley* puikiai veikiančių kortų.

Necrovalley, necrovalley, necrovalley... Pirmiausia, jei neturėsite jų trijų *Gravekeeper* kaladėje, turėsite didelių bėdų. Tuo pačiu tai yra tiek didžiausia kaladės stiprybė, tiek didžiausia

kaladės silpnybė. Visada reikia būti pasirengus apsaugoti šį nuostabų užkeikimą, nes priešininkas visais įmanomais būdais stengsis su *Necrovalley* susidoroti.

Taip pat nereikia pamiršti, kad visa kapų saugotojų kaladė labai priklauso nuo gero tarpusavio sąryšio. To nereikia pamiršti nei konstruojant, nei žaidžiant.

Didžiulis saugotojų greitis ir staigus kaladės mažėjimas gali būti ir privalumas, ir trūkumas. Reikia žaisti atsargiai, nenorint, kad staiga priešininkas vienu galingu burtu smarkiai sumažintų jūsų pergalės galimybę. Todėl kaladė, sukurta apie kapų saugotojus, nėra skirta visiškai naujiems žaidėjams — žaisti turite išties protingai, jei norite išnaudoti didžiulį šios kaladės potencialą.

ATRANKINIS TURNYRAS

Gegužės 8-ą dieną, sekmadienį apsilankiau Vilniuje vykusiose atrankinėse varžybose į Lietuvos *Yu-Gi-Oh* čempionato finalą. Štai ką apie šį renginį mano šias atrankines varžybas laimėjęs Edvinas Jackevičius:

„Na, atėjęs į klubą, buvau nustebintas dalyvių skaičiaus, jų buvo daugiau nei 40. Už tai reikia dėkoti Flinto, *VA PlayStaton* žurnalams, games.lt tinklalapiui. Atkrentamosiose rungtynėse dalyvavo daug jaunesnių žaidėjų, bet gaila, kad tik 8 iš jų pakliuvo į finalą, kuris vyks Kaune. Pralaimėjusieji neliūdėjo, nes žinojo, kad turi dar vieną šansą patekti į finalą (Vilniuje vyks dar vienos, atrankinės rungtynės —

Liauksmino gatvėje 8).

Mane nustebino geras žaidėjų pasirodymas — kai kurie, pradėję žaisti tik prieš mėnesį, smarkiai pagerino savo kalades ir sugebėjimus. Ypač nustebino Mindaugo Rinkūno, tik mėnesį žaidžiančio originaliomis *Yu-Gi-Oh* kortomis, o jau tapusio labai neblogu žaidėju, žaidimas."

Štai 8 žaidėjai iš šių atrankinių varžybų patekę į finalą:

1. Edvinas Jackevičius;
2. Mindaugas Rinkūnas;
3. Andrius Versockas;
4. Vytautas Zabielskas;
5. Julius Taminskas;
6. Egidijus Česnavičius;
7. Egidijus Skinkys;
8. Dovydas Mažeika.

TRUMPI PATARIMAI

Keletas patarimų konstruojant *Yu-Gi-Oh* kaladę:

1. Balansas — kaladėje neturėtų būti daugiau nei 40 kortų. Jei turite 44, turėtumėte pasistengti sumažinti šį kiekį, jei turite daugiau nei 50 — būtinai sumažinkite.
2. Patarčiau standartinėje *Yu-Gi-Oh* kaladėje naudoti tokį pasiskirstymą: 15–18 monstrų (*Monsters*), 16–20 burtų (*Spells*) ir 5–8 spąstų (*Traps*). Nepamirškite, kad skirtingiems tikslams pritaikytos kaladės gali ir nesilaikyti šios taisyklės.
3. Žaiskite, žaiskite ir dar kartą žaiskite! Tik žaisdami jūs sugebėsite atrasti savo kaladės silpnąsias vietas.

Jei turite klausimų ar pasiūlymų dėl *Yu-Gi-Oh* kortų žaidimo skyrelio, rašykite į redakciją. Pasistengsime atsakyti į visus klausimus ir atsižvelgti į pasiūlymus.

Ekstremalūs žudikai

NEW POLICE STORY

Režisierius: Benny Chan I
Aktoriai: Jackie Chan, Nicholas Tse, Charlie Yeung, Charlene Choil
Data: 2004-ieji I
Honkongas

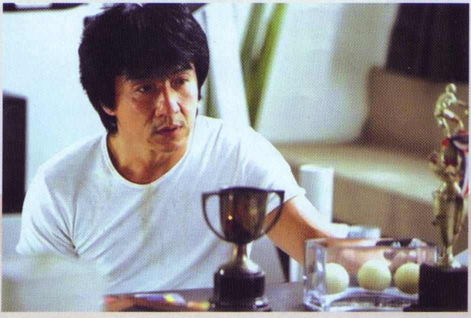
Pastarieji metai puikiam, nors nebejaunatviškam aktoriui Džekiui Čianui nebuvo labai sėkmingi. Po sėkmingo bandymo užkariauti Holivudą su filmu „Piko Valanda“ (*Rush Hour*), Džekiui teko pasirodyti daugybėje vidutiniškų filmų, kur jis atlikdavo vis tuos pačius juokingo kaskadininko–mušeikos vaidmenis. Jo vaidinami personažai buvo vos ne dvigubai jaunesni, o pusę filmo dėmesio būtinai turėjo atimti kokia nors Holivudo žvaigždė. Po tokių darbų Džekis nusprendė grįžti prie savo ištakų ir praėjusiais metais Honkonge „susuko“ filmą pagal vieną iš sėkmingiausių ir populiariausių savo senųjų „Policijos Istorijos“ darbų.

„Ekstremalūs žudikai“, arba pažodžiui iš anglų kalbos verčiant „Naujoji policijos istorija“, nėra tiesioginis senųjų „Policijos istorijų“ tęsinys, tačiau su jomis turi labai daug bendro. Istorijos pradžioje tamsioje purvinoje gatvelėje matome prasigėrusį pagrindinį herojų Vingą (akt. Džekis Čianas). O tada pasakojama istorija, vykusi maždaug prieš metus, kai Vingas dar buvo garsus vyresnysis inspektorius, niekuomet nepralaimėjęs bylos. Naujoji jo užduotis — grupelė jaunuolių, per daug įsijautusių į ekstremalų sportą ir video žaidimus. Remiami turtingų tėvelių, jie nusprendžia sujungti šiuos du dalykus ir perkelti veiksmą į gatves. Po nesėkmingos ir pražūtingos policijos operacijos bandant suimti šią gaują, inspektorius puola į alkoholio liūną.

Dabar Vingas, padedamas savo draugo, bando susigrąžinti buvusį gyvenimą, išlipti iš alkoholizmo liūno ir vėl imtis inspektoriaus pareigų. O svarbiausia — naujomis jėgomis ir tokiais pat ekstremaliais metodais sučiupti jaunųjų nusikaltėlių gaują.

„Ekstremalūs žudikai“ nėra tipiškas Holivudo Džekio Čiano filmas, kurį galima žiūrėti kaip komediją su lengvais pasispardymais. Tai daug rimtesnis filmas, drama su daug veiksmo ir žiaurumo, bet ir su pakankama doze humoro. Džekis nebijo pasirodyti kaip pagyvenęs, visko matęs vyras, jau nebe jaunatviškas kaskadininkas. Tai labai drąsu ir teisinga.

„Ekstremalūs žudikai“ Lietuvos kino teatruose nuo birželio 10–os dienos.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GEGUŽĖ

20	7 SINS	SIMSAI
27	ALIEN HOMINID	VEIKSMO
27	AREA 51	VEIKSMO
27	MONSTER HUNTER	VEIKSMO
27	MOTOGP4	LENKTYNĖS
27	MX VS. ATV UNLEASHED	LENKTYNĖS
27	S.C.A.R.	LENKTYNĖS

BIRŽELIS

03	COLD WINTER	FPS
03	CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION	FPS
10	ALARM FOR COBRA 11: POLICE PURSUIT	LENKTYNĖS
10	ALPINE SKIING 2005	SPORTAS
10	BLACK MARKET BOWLING	SPORTAS
10	STEALTH FORCE: THE WAR ON TERROR	FPS
10	YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT	MUŠTYNĖS
17	BATMAN BEGINS	VEIKSMO
17	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	FPS
17	GOD OF WAR	VEIKSMO
17	JUICED	LENKTYNĖS
17	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	FPS
24	ANIMANIACS	VEIKSMO
24	DESTROY ALL HUMANS!	VEIKSMO
24	DYNASTY WARRIORS 5	VEIKSMO
24	FORMULA ONE 2005	LENKTYNĖS
24	TEKKEN 5	MUŠTYNĖS
30	MADAGASCAR	NUOTYKIŲ

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

GEGUŽĖ

13 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
13 MOTOCROSS MANIA 3
13 NARC
13 SPY VS. SPY
13 STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
18 SINGSTAR POP + 2 MICROPHONES
20 AREA 51
25 MOTO GP 4
26 MONSTER HUNTER

BIRŽELIS

3 COLD WINTER
3 PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN PLATINUM
10 BRAVE
10 YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT
17 GOD OF WAR
17 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
24 BATMAN BEGINS
24 FORMULA 1 2005
24 TEKKEN 5
30 MADAGASCAR

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. NfS: Underground 2
4. Dragon Ball Z: Budokai 2
5. *Silent Hill*
6. Final Fantasy X - 2
7. *Final Fantasy VII*
8. GTA: Vice City
9. NBA Live 2005
10. Prince of Persia Warrior Within
11. Final Fantasy X
12. Tekken 4
13. NFS: Underground
14. Ratchet and Clank 3
15. *Final Fantasy VIII*

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Gran Turismo 4
2 GTA: San Andreas
3 GTA: Vice City
4 Midnight Club 3: Dub Edition
5 Shrek 2
6 NFS Underground
7 NFS Underground 2
8 007 James Bond Pack (GoldenEye+NightFire)
9 Devil May Cry 3
10 Splinter Cell Chaos Theory

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Rhythm Beat
2 Dancing Stage Party Edition
3 Ultimate Fighting Championship
4 World's Scariest Police Chase
5 Silent Hill

PS 2

1 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
2 FIFA Street
3 Lego Star Wars
4 Midnight Club 3: Dub Edition
5 Gran Turismo 4
6 World Snooker Championship 2005
7 Tt Superbikes
8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
9 Brothers In Arms: Road To Hill 30
10 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

PSone

1 Spiderman 2 - Enter Electro
2 Worms World Party
3 Spiderman
4 Dance: UK
5 Scooby-Doo and The Cyber Chase
6 Dancing Stage Party Edition
7 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
8 Donald Duck: Quack Attack
9 Dancing Stage Euromix
10 Dancing Stage Fusion

Xbox

1 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
2 Pariah
3 Doom 3
4 Midnight Club 3: Dub Edition
5 Jade Empire
6 Lego Star Wars
7 World Snooker Championship 2005
8 Unreal Championship 2: Liandri Conflict
9 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
10 FIFA Street

GameCube

1 Resident Evil 4
2 Star Fox Assault
3 Metroid Prime 2: Echoes
4 Mario Party 6
5 FIFA Street
6 Mario Power Tennis
7 Baten Kaitos
8 Timesplitters: Future Perfect
9 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
10 Robots

GBA

1 The Incredibles
2 Simpsons: Road Rage
3 Kingdom Hearts: Chain of Memories
4 Lego Star Wars
5 Pokemon Fire Red
6 The Spongebob Squarepants Movie
7 Robots
8 Pokemon Leaf Green
9 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
10 Yu-Gi-Oh! World Champ Tournament 2005